



Billiken

Se instala en tu cabeza

COMPU

**INSTALÁ
TU IMPRESORA**

CONCURSO

Participá y ganate
una iMAC

ANTICIPO EXCLUSIVO

Fútbol 2000

**¡FESTEJÁ
TUS
GOLES!**

MÁXIMA REALIDAD

WEB

Cómo crear
tu página

Para el cole:
Las tradiciones
en cada país

SUPLE DE JUEGOS

DONKEY KONG 64

20.000 LEGUAS-LA AVENTURA CONTINÚA

TONY HAWK'S PRO SKATER

SÚPER TRUCOS: ¡IMPERDIBLES!

DIVERTIDAS PANTALLAS DE TINY TOONS



**¿Sabés
quién
hace
los discos
compactos
que vos
recibís
con juegos,
enciclopedias,
música
y programas
de computación?**

MEXICO 2835
(1223) Buenos Aires
Tel.: 4957-7777 • Fax: 4931-3872
E-mail: ventas@epsa-ep.com.ar
<http://www.epsa-ep.com.ar>

EPSA



**FABRICACION DE
DISCOS COMPACTOS**

herolden@india.com.ar

¡Hola, amigos!

Ya entraste en nuestro **compu** mundo y nosotros en el tuyo. ¡Qué bueno!, ¿no? Queremos contarte que estamos muy contentos por el recibimiento de la revista y los ecos simpáticos que seguimos teniendo cada día. Y para seguir disfrutando de tantos y tantísimos temas súper interesantes, en este número elegimos para vos un montón de **sorpresas** que te van a encantar. Para los **gamefanáticos** más deportistas, presentamos un **juego** ideal: **Fútbol 2000**, sólo falta que estés listo para meter unos cuantos goles. Pero también hay páginas que te ayudarán a preparar tus trabajos del **cole** con todo lo que necesitás, incluso te enseñamos cómo hacer tu propia página **web**, ¿qué te parece?

Y claro, te acompañamos en tu **aventura** favorita, para que te diviertas, aprendas y compartas con tus padres y amigos y cuentes con las mejores **ideas** para aprovechar tu **tiempo** frente a la compu.

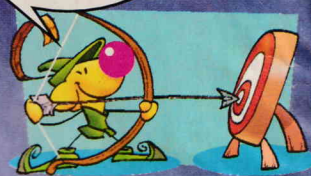
Porque **Billiken** está siempre cerca tuyo. ¡Hace ya **80 años**! Feliz lectura.

Billiken
COMPU
Se instala en tu cabeza



Sumario

¡Siempre damos en el blanco!



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefa de Redacción:
Alejandra Becco

Editor periodístico:
Ruben Borlenghi

Colaboradores:

Diego Sasurain
Martín Valusso
Demián Aiello
Emilio Battaglia
Flavia Tomaello
Luis Freitas
Damian Zain
Diego Stigliano
Alejandro Santana
Adriano Giulitti
Luis Gaspardo
Carlos Resnik
Silvia Erlich
Analia Firpo
Andrés Rotaina

Departamento de Arte

Director: Federico Bozzani

Jefa: Adriana Cattaneo

Coordinador: Gonzalo Policastro

Departamento Fotográfico:

Jefe: Luis A. Pozzi

Coordinador de Fotografía:

Carlos N. Kwiek

Producciones Especiales: Carlos Alfano,
Antonio Pinta y Alfredo Willimburgh.

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y
Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle
Raymond. España: César Litvak. Italia: Augusto
Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial

Director Comercial Coordinador:

Raúl Sgararella

Gerente de Nuevos Negocios:

Carlos Blassoni

Jefa de Publicidad: Maria Fanelli

Jefa de Promoción y Publicidad:

Cristina Janon

Administración

Director Administrativo Financiero:

Rafael Pannullo

Gerente de Sourcing:

Raúl Chayé



Departamento de Operaciones:

Pablo Díaz Alberdi.

BILIKEN COMPU, es publicada
en Buenos Aires, Argentina, por
Editorial Atlántida S.A., Azopardo

579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99.

PUBLICACION MENSUAL. Revista, más CD Rom de
regalo \$ 7.90. Registro de Propiedad Intelectual en
trámite. Impreso en A&C Impresores. Editorial
Atlántida S.A., editora de las revistas Billiken, Para
Ti, Gente y la actualidad, Chacra y Negocios.

PRINTED IN ARGENTINA.

ISSN 1514-7312

Buenos Aires
Noviembre
de 1999

Edición Especial Número 2

Fútbol 2000

página
6

Goles en tercera dimensión. Un avance exclusivo del juego que llega prontito. ¡Realismo absoluto!



Creá tu propia página Web y aprendé a realizar un álbum de firmas para fin de curso. ¡Genial!

Curso Word 2000

página
10



El CD de regalo

SAR te llevará a volar en doce helicópteros diferentes. Un juego fantástico de simulador de vuelo hiperrealista, con más de 20 misiones de búsqueda y rescate.

página 12



página
14

Internet sin cable

La iBook que podés llevar todos lados gracias a AirPort. La tecnología a tu servicio.

Prepará el lápiz

página 17
¡Participá y ganate una iMac!



El taller de Lucas



página 18

Nuestro genio te cuenta cómo instalar tu impresora con éxito.

El rincón del cibernético

Para grabar en tu propio estudio como si fueras un verdadero artista.

página 20



Un partido colosal

La aventura más cibernética del 2025 para los fanáticos de la ficción.



página 22

Para saber más:

Tradiciones en el mundo a través de la Web. Cinco continentes a la vista.



página 30

TRES D DOS

Divertite con las aventuras de Enrique, Colo y Dani.
Capítulo 2: "Un corte a go-go"

página 39



Bajate un juego de la red

Descubrí cómo conocer los que más te interesan. ¡Y gratis!



página 44

Súper compus en acción

página 46



Las maravillosas máquinas que hicieron posible Toy Story o Bichos. ¡Conocélas!



página 48

Cybershopping

Te presentamos una selección de lo más novedoso y tentador.



Juegos

Juegos a mil por hora...

26 20.000 leguas de viaje submarino

La gran emoción te sorprenderá en los confines del mar, de la mano de tu PC.



Tony Hawk's Pro Skater 28

Hang loose! Para los skaters con PlayStation. Acción sobre la tabla.



29 Donkey Kong 64

Lo mejor de Nintendo y muchas bananas...¿Estás listo para la gran contienda de los monos y gorilas?



Toy Commander

30

Un juego muy divertido donde los juguetes se escapan. ¡Atrápalos!

La nueva consola de Sega

31

¡Impactante! Todas las posibilidades gráficas de la nueva Dreamcast.



Tiny Toon, súper divertido

32

Los personajes más queridos de los chicos en otra simpática locura. ¡Próbalos!

AMA Superbike

33

Las motos más veloces en tu compu.



34 La cueva del truco

Para todos los gamefanáticos y para todos los niveles. Además, los trucos de los chicos. ¡Y los cinco premiados!



fútbol 2000



Dentro A
Fuera S
AlterarD



Goleando en 3D

UN ANÁLISIS EN PROFUNDIDAD -AL ESTILO MACAYA- DEL NUEVO JUEGO DE FÚTBOL DE MICROSOFT



Ranking



ARGUMENTO



GRÁFICA



SONIDO



DIVERSIÓN



PROMEDIO

Teníamos mucha expectativa por probar **Fútbol 2000**. Me gusta mucho el fútbol y, por lo tanto, también los juegos de este deporte, así que me puse a jugar y jugar. Ahora les cuento qué me pareció.

Lo que primero me llamó la atención fueron los gráficos, que son buenísimos. Las **3D** están muy bien utilizadas y los movimientos de los jugadores son muy naturales. La **presentación**, cuando los equipos salen a la **cancha** y estiran las piernas, es excelente. Como es un poco larga y yo soy

bastante ansioso, ya les digo que después de verla un par de veces se la pueden saltar con la tecla **E**. El resto de las opciones son impactantes. Se pueden elegir distintos climas, (para mí el mejor es **aleatorio**, porque les puede tocar cualquiera), éstos influyen en cómo se mueve la pelota y en la velocidad de los jugadores. El **sonido** del público y la **pelota** está muy bien, pero no me gustaron tanto los locutores. Se repiten mucho y después de varios **partidos** se ponen pesados, así que los desactivé.



MUY BUENO



BUENO



REGULAR



MALO

goooooooooL!!!



Para salir a la cancha

Está bueno que en este juego lo más fácil sea hacer lo que es también más simple en un partido de verdad. Hacer pases y retener la pelota es bastante sencillo. Cuando empecé el primer partido dije "esto es una papa", pero al ratito me di cuenta de que estaba equivocado.

Cuando intenten pasar la mitad de la cancha, verá que no es tan sencillo. Al principio les quitan siempre la pelota, y cuando quieran recuperarla harán **foul** todo el tiempo, sacan **tarjetas** amarillas y expulsan jugadores. También es complicado llegar a una posición cómoda para patear y hacer **goles**. Les recomiendo que practiquen tiros al arco, **corners** y tiros libres en el modo **entrenamiento**.

Comiencen jugando en la velocidad más lenta y con poca presión y que vayan aumentándolas poco a poco. Esto está muy bien, porque el juego no tiene niveles de dificultad y no ocurre que el nivel más fácil sea muy fácil y el que le sigue, muy difícil. Tampoco tiene fallas como las que hay en otros juegos, esas que se aprenden enseguida, por ejemplo, que pateando desde un determinado lugar es gol **siempre**. Acá no. Lo que tiene que ser fácil lo es (hacer pases, avanzar un poco, jugar) pero lo que tiene que ser más difícil también lo es, (hacer goles y frenar un ataque de los contrarios). Tampoco se asusten, después de unos pocos partidos se pone

buenísimo. Todas las secuencias tienen gran acción. Ya verán.

Así lo veo yo

Como buen juego en 3D, Fútbol 2000 tiene varias opciones de **cámara**. A mí la que más me gustó fue la vista lateral en la posición más lejana, porque me gusta que se vea **toda** la cancha. Si elegís la cámara cercana se ven mejor los **detalles**, pero a veces no sabés dónde están tus **jugadores**. Al principio también me gustaba la opción para ver desde detrás de los arcos, pero como no se puede cambiar de arco, la dejé. Está bueno jugar el partido como si vieras desde tu propio **arco**, pero en el segundo tiempo tenés que atacar con los jugadores de frente y es un poco incómodo. También se puede ver desde arriba, pero me costaba darme cuenta de la altura que llevaba la pelota. Igualmente, esto es cuestión de gustos, y cada uno debe elegir la opción que le resulte más cómoda. En cualquier caso, los **gráficos** son excelentes.

Lo bueno y lo malo

Lo mejor del juego es el **realismo**. Los jugadores se mueven en la pantalla igual que en una cancha de verdad. No es de esos juegos en los que podrán cruzar toda la cancha con un solo jugador y hacer un gol, sino que tienen que **aprender** a hacer jugadas y buenos **pases**. Si no, no podrán ganar.

Las jugadas de todos los ángulos



La vista desde arriba permite ver bien la cancha, pero los jugadores se ven demasiado chicos.

La vista lateral –desde lo más lejos posible– es la que me resultó más cómoda.



La cámara de la cabeza es muy buena cuando enfoca desde el arco. Sin embargo, ver desde el arco contrario es muy incómodo.

Pero sin embargo aprenderán rápidamente.

Lo que no me gustó son los **nombres** de los jugadores y los **festejos**. El juego no tiene los derechos de la FIFA y por eso no puede usar los nombres reales, por lo tanto lleva nombres inventados. También pasa con las **competiciones**. Por ejemplo, para jugar en el Mundial 98, tenés que elegir "Competición

internacional". Igual eso no es un problema. Los festejos de los goles, en cambio, son muy largos y hay que esperar hasta que terminen (es mucho peor si el gol se los hicieron a ustedes). A pesar de estas pequeñas críticas, Fútbol 2000 es un **excelente** juego y estoy seguro de que les va a encantar.



Diego Sasturain

ficha

Nombre: Fútbol 2000

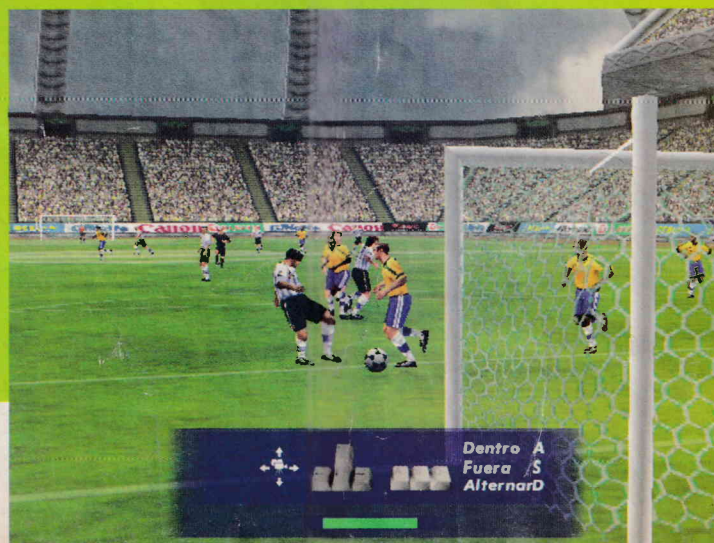
Género: deportivo

Compañía: Rage Birmingham

Editor: Microsoft

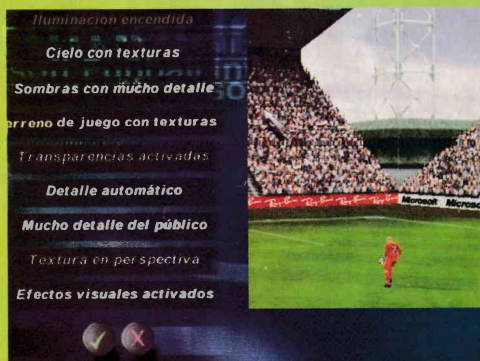
Dificultad: media

Requerimientos: Pentium 133 o superior, 32 MB de RAM, 20 MB de espacio en disco, tarjeta de video de 2MB como mínimo, CD 4x, Tarjeta de sonido, Windows 95/98, Direct X.



Los **replays** son excelentes y permiten ver los goles desde el ángulo que se quiera. También podrán repetir una jugada aunque no haya sido gol.

El menú de gráficos es muy completo. Si tienen algún problema al correr el juego, podrán desactivar algunas opciones en esta pantalla.



Podrán elegir jugar de día o de noche, el clima, con o sin posición adelantada, el tiempo de juego, el modo de desempate y el estadio.



¿Quieren jugar el clásico Argentina-Brasil? En Fútbol 2000 pueden jugar con el seleccionado que se les ocurra y crear sus propios equipos.



Antes y durante el partido pueden seleccionar a sus jugadores, hacer cambios y elegir la táctica que quieran.



Proyectos para todos

DIVERTITE CON LA COMPU ARMANDO UN
ÁLBUM DE FIRMAS Y UNA PÁGINA WEB



El cartel con letras multicolores se "despega" del fondo si usás el **relleno** apropiado. Si querés **inclin**ar las letras del cartel, arrastrá con el mouse el **cuadrado amarillo**.



El **color de fondo** y otras **características**, se modifican desde la **barra del menú principal** o desde la **barra de herramientas de Wordart**.

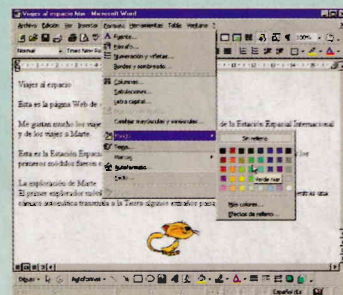
¡Llega fin de curso! **Florencia** nos cuenta cómo preparar las hojas para que firmen sus amigos de esta manera:

- Abrió un documento de Word 2000 y buscó la opción **Wordart**. Aparecerá una ventana con lugar para tipear el texto. Cuando esté listo, buscó **Formato** y modificó la **tipografía** y el **color de fondo**.
- Averiguó si su impresora puede trabajar con papel grueso o cartulina (casi todas pueden, pero no uses cartón). Recortó una pieza de cartulina del tamaño más grande para que pueda pasar sin problemas por su impresora. Podés probar con el formato **oficio**. Entre las posibilidades que te ofrece Wordart hay varias que imitan letras en relieve, si elegís con cuidado los colores.

Tu propia página Web

Con Word 2000 armar una página Web es facilísimo. **Santiago** te lo explica en tres pasos:

- Preparó un **borrador**, con el **texto** y una **lista de las ilustraciones** que vas a usar. Los que miren tu página por Internet tal vez no tengan una compu súper moderna. Preparó un **diseño simple y claro**.
- Preparó las **ilustraciones**, que pueden ser fotos o dibujos escaneados o archivos que tengas en la compu. Guardalas en una carpeta nueva.
- Abrió un nuevo archivo de Word, eligiendo la opción de **página Web**. Escribió el texto y, usando la opción **Insertar imagen**, ubicó cada **ilustración**. Grabalo y consultó con tu proveedor Internet cómo lo "subís" a su servidor.



En **Insertar imagen** hay una **ventana de vista previa**, para elegir las con **comodidad**. Para **centrarlas**, usó la opción de **centrar texto**. ¡Facilísimo!

Elegí con **cuidado** el **color de fondo** y el de las **letras**, para que se **distingan con claridad**. Usá **letras grandes** y un **tipo de letra claro**.



Rubén Borlenghi

PC3

Felix en tu compu

Felix en tu compu



\$19²⁰

Música y Canciones

Formas y Colores

Pintar y Dibujar



Rompecabezas Animados

Aventuras de Felix

Cartoons Juegos

JUGATE TODO

JUGATE TODO

REAL GAME

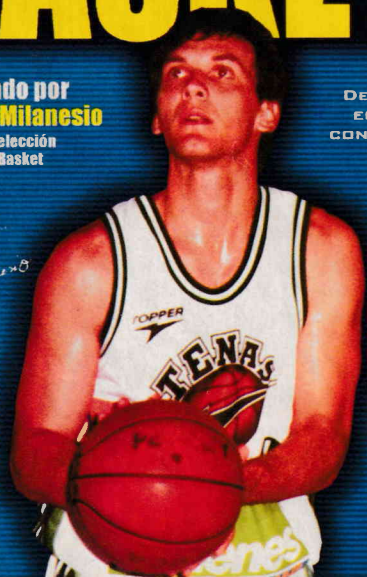
PC3

BASKET REAL GAME

Presentado por
Marcelo Milanesio
Figura de la Selección
Argentina de Basket

Marcelo Milanesio

REAL GAME



DESARROLLADO
EN ARGENTINA
CON TECNOLOGÍA
MULTIMEDIA
DE ÚLTIMA
GENERACIÓN

IMPORTANTE
NIVEL DE
REALISMO

\$19²⁰

SONIDO
AMBIENTE DE
ESTADIO

REAL GAME

PC3

TENIS REAL GAME

Presentado por
Guillermo Vilas
El más grande tenista
argentino de todos
los tiempos

Guillermo Vilas

\$24²⁰

MEJORES FOTOS DE
GUILLERMO VILAS
CON SU EQUIPO
DE ENTRENAMIENTO
COMPLETO
COMPRENDE LA
CARRERA DE VILAS



DESARROLLADO
EN ARGENTINA
CON TECNOLOGÍA
MULTIMEDIA
DE ÚLTIMA
GENERACIÓN

IMPORTANTE
NIVEL DE
REALISMO

Incluye
la historia de
Guillermo Vilas
con importante
cantidad de fotos
y videos de
sus mejores
partidos

3 CANCHAS
PARA JUGAR

TORNEOS,
AMISTOSOS
Y PRÁCTICA

PERMITE JUGAR
HASTA DOS
PARTICIPANTES

buscá todos los títulos PC3 en locales Musimundo

PC3

casas de computación y supermercados Carrefour

el regalo de tu revista amiga



Helicópteros de búsqueda y rescate

AVENTURA Y EMOCIÓN EN UN SIMULADOR DE VUELO ESPECTACULAR



Requerimientos técnicos

Para correr este juego necesitás una PC con un procesador Pentium 90 o superior con Windows 95 o 98, 16 Mb de memoria RAM, lectora de CD ROM 4x, placa de video SVGA y tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible. Requiere Direct X, que está incluido en el CD.



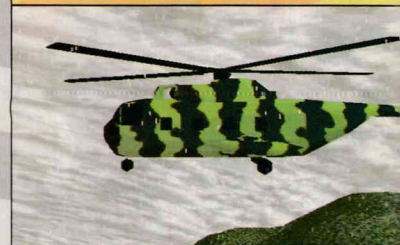
Un súper simulador de vuelo

Este mes te regalamos un simulador de helicópteros muy completo. Su nombre, **SAR**, corresponde a *Search And Rescue*, búsqueda y rescate. Contás con doce helicópteros distintos para elegir y venticinco misiones en las que tendrás que prestar tu ayuda en las situaciones más desesperadas. Al comienzo de cada misión recibirás instrucciones muy precisas y tendrás que despegar rápidamente porque no podés perder ni un instante. Tendrás misiones de búsqueda, rescate de animales salvajes, accidentes en el mar e incendios que esperan tu ayuda lo antes posible, de día o de noche. Posee tres niveles de dificultad y de realismo para elegir. 

Para un perfecto control

Podés controlar tu helicóptero usando un *joystick* o el teclado. Para jugar con el teclado, las teclas son las siguientes: Acelerar: Inicio (*Home* en los teclados en inglés). Desacelerar: Fin (*End* en los teclados en inglés). Girar y avanzar: las teclas de cursor. Distintas vistas del helicóptero: números del 1 al 5. Mirar hacia un costado, arriba o abajo: números del *pad* numérico. Activar el mapa: M.

Boeing CH-47D Chinook	
Manufacturer	Boeing
Designation	Chinook
Role	Transport, ASST, medical
Length	18.22 m
Height	5.77 m
Wingspan	18.22 m
Empty Weight	10,150 kg
Gross Weight	22,000 kg
Number of Engines	2
Powerplant	Lycoming T55-12
Max Power (shp)	2,750
Range	350 km
Cruise Speed	140 km/h
Max Speed	145 km/h



De día y de noche, en escenarios que pueden ser el desierto, la selva o el océano, las misiones son pura aventura.

Conectate con la música que más te gusta...



ranking2000@fmhit.com.ar



los40@fmhit.com.ar



rankinglatino@fmhit.com.ar



tuselegidos@fmhit.com.ar



hitparade@fmhit.com.ar



haciendogancho@fmhit.com.ar

<http://www.fmhit.com.ar>





La iBook lo hizo

NAVEGÁ POR INTERNET CUANDO QUIERAS Y ¡SIN CABLES!

Con el lanzamiento de la iBook, la nueva computadora portátil de Apple empieza una nueva época en las máquinas para llevar a todos lados. Pero, resulta que esto no es todo. La "iMac para llevar", como la llaman, tratará de cambiar la forma en que nos comunicamos a través de Internet.

Lucent Technologies, especialista en armar redes de computadoras y Apple crearon en sólo 18 meses **AirPort**, una tecnología que permite comunicarse con Internet sin necesidad de estar conectado con un cable a la línea telefónica. Además, sin tener más líneas telefónicas, permite que varias computas puedan navegar por la red al mismo tiempo. No hace falta ni siquiera que visiten las mismas páginas: pueden recorrer sitios diferentes

o consultar sus propias cuentas de correo electrónico.

El esqueleto del aparato

El AirPort tiene dos partes distintas. La primera es una **estación base** —¡como si habláramos de Star Wars!—, que es la que debe estar conectada a la línea telefónica y que capta las señales de las computadoras. La segunda parte es la **tarjeta** que va adentro de la máquina y que permite la comunicación con la estación base. El equipo es tan práctico y sencillo de usar que ya se comenta por ahí que un montón de empresas empezarán a usarlo para hacer más aparatos que nos ayuden a recorrer la red más fácilmente.

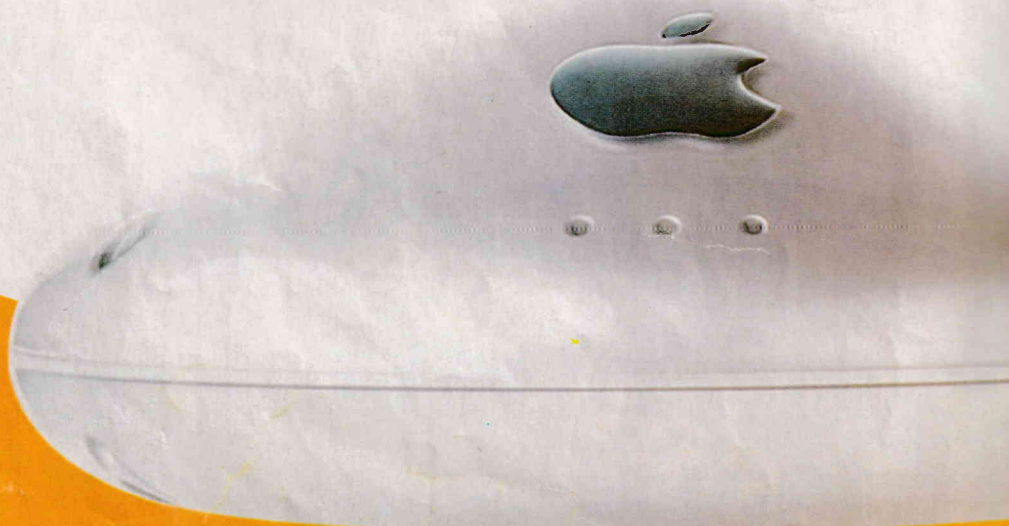
Para que tu comunicación funcione tiene que tener una buena señal. La clave está en que AirPort —una especie de

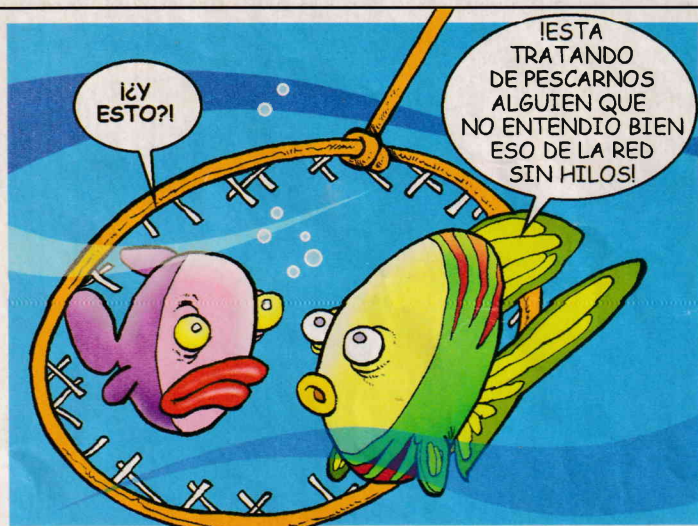
Lo tiene todo

Está cubierta de goma (para amortiguar los golpes), no tiene trabas para cerrarla (así la abris volando), y un adaptador que enrolla el cable como si fuese el hilo de un yo-yo.



Insisten en no usar disquetes. Con las conexiones tan lentas que tenemos, mandar cosas a tus amigos por correo electrónico se complica. Póngale disquetera!!





plato volador casero- usa radiofrecuencia, un tipo de señal que atraviesa los obstáculos y funciona sin problemas. Sucede lo contrario con el sistema del control remoto de la tele y el de muchas compus que usan conexiones infrarrojas, ya que en medio de ellas no puede haber nada que obstruya el "rayito" infrarrojo que las conecta. En cambio, si le ponés algo delante al AirPort, la comunicación sigue adelante.

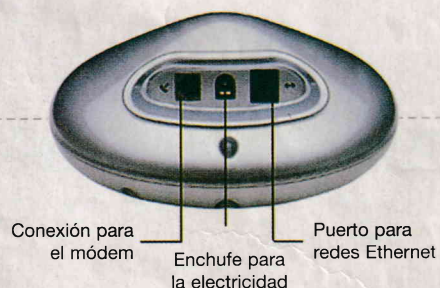
Todo un detective

Imaginate con la estación base en tu casa y vos en la plaza, en el cole o en lo de tus amigos conectado a Internet cuando lo desees. Todavía no funciona así, pero pensá en lo divertido que puede ser probar todo lo que podés ponerle adelante al AirPort y seguir navegando.

Genial, ¿no? Con radiofrecuencia -esta onda que te contamos que usa el aparato- se puede atravesar, incluso, paredes. El **plato volador** te deja conectar a través de una línea telefónica y también por un **cable módem**, de esos que se conectan con la tele por cable y no usan el teléfono.

En cuanto a precios, en los Estados Unidos, -donde acaba de salir a la venta- cuesta aproximadamente U\$S 99 la tarjeta, y U\$S 299 el aparatito. Parece que por acá llegará muy prontito. Y la iBook lo hizo: es la primera compu que está preparada para usar AirPort, con antena interna incorporada y el espacio para instalar la tarjeta. ¿No te da ganas de empezar con las señales?

Flavia Tomaello



Como tiene puertos (los sitios desde donde conectás el equipo), se puede usar tanto para Internet a través del teléfono o cable módem, el que te conecta a la red por el cable de la tele.



Steve Jobs, cuando presentó AirPort, se conectó desde su iBook al site de Disney y, al igual que como lo hace un mago, pasó la máquina a través de un aro fluorescente para confirmar que nada ataba a esa computadora con la pared.



¿te intriga?

Uno puede entrar a la Web desde la habitación, el comedor, o el patio, con tal que la distancia no sea mayor a 4 metros de la estación. Si querés saber más o tenés preguntas, pasá por <http://www.apple.com/airport/faq1.html>.



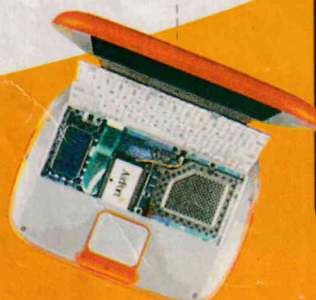
Lo más

- Te podés ir olvidando de los cables para conectarte a la red.
- Por suerte, no es caro.
- Es muy práctico si lo tenés en una compu portátil porque te podés mover sin enredarte.
- Podés conectar varias compus a la misma línea.



Lo menos

- Sólo sirve para iBook..., por ahora.
- Lo prometieron hace dos meses pero brilla por su ausencia. Todavía nadie que no sea de la empresa lo estrenó.
- No sabemos bien el precio que tendrá acá.
- 4 metros es poco, ¿no? ¡Queremos más!



**¡ADURATE,
ENVÍANOS RÁPIDO
TU CUPÓN!**

2º Concurso Billiken Compu



¿QUERÉS GANARTE OTRA IMAC? PEDILE AUTORIZACIÓN A TUS PAPIS, LEÉ JUNTO CON ELLOS LAS BASES DEL CONCURSO, RESPONDÉ ESTAS TRES FÁCILES PREGUNTAS Y PARTICIPÁ DEL SORTEO. ENVIÁ EL CUPÓN A:

2º CONCURSO BILLIKEN COMPU, MÉXICO 139 (1307), CAPITAL.

1 ¿CUÁNTAS ANTENAS TIENEN LOS ACCESORIOS AIRPORT DE ESTA PÁGINA?

a: TRES

b: NINGUNA

c: DOS

2 ¿DE QUÉ COLORES SON LOS AIRPORT?

a: VERDE

b: ROJO

c: GRIS CLARO

3 ¿CUÁNTOS ENCHUFES TIENEN LOS AIRPORT?

a: CINCO

b: TRES

c: OCHO

BASES

1) El Concurso BILLIKEN COMPU consiste en marcar las respuestas correctas en el lugar señalado y remitirlas por correo en un sobre, con el cupón correspondiente, dirigido a la dirección inserta en estas bases, para que participe en el sorteo del concurso. Se debe llenar el cupón con todos los datos solicitados en el mismo y la autorización firmada de un adulto responsable (padre, madre o tutor). La falta de autorización anula la participación. Participarán las cartas recibidas hasta el 14 de diciembre de 1999 a las 12 horas. Si tu carta es sorteada según el mecanismo de este concurso y si el cuestionario tiene las respuestas correctas, resultarás ganador del premio sorteado. El cuestionario y los cupones y bases se incluyen en la edición de BILLIKEN COMPU de Noviembre de 1999.

2) Podrán participar en este concurso todas las personas cuyo domicilio real se encuentre en la República Argentina, con excepción de los familiares directos del personal de Editorial Atlántida y sus respectivas agencias de publicidad y promoción.

3) El premio se sorteará entre las cartas recibidas por un escribano público designado por Editorial Atlántida S.A. Gana el primer sobre sorteado con respuestas correctas. En caso que el sobre sorteado en primer término contenga respuestas incorrectas, el escribano lo descartará y procederá a sortear otro, hasta extraer uno que tenga las respuestas correctas, que será el ganador.

4) Premio a otorgar consiste en una computadora IMAC de la empresa APPLE.

5) Cualquier consulta referida al concurso será respondida en el teléfono 4346-0100 int. 1326 de 11 a 16 hs, de lunes a viernes.

6) Se deja constancia de que la probabilidad matemática de la adjudicación de los premios depende de la respuesta de los participantes, estimándose en 1 al 5 por mil aproximadamente. No se prevén gastos de entrega de premios a cargo del beneficiario de los mismos.

7) Las cartas con el juego y el con todos los requisitos solicitados en estas bases deberán enviarse a 2º CONCURSO BILLIKEN COMPU, México 139 (C.P.1307) CAPITAL FEDERAL.

8) La participación en este concurso no implica obligación de compra, se podrán retirar gratuitamente las bases conteniendo la descripción de los premios, cupón y cuestionario en Editorial

Atlántida, México 139 (CP.1307) CAPITAL FEDERAL de lunes a viernes de 10 a 18 horas. Se entregará un elemento por persona. Quienes vivan fuera de la localidad podrán solicitar por correo, a la misma dirección, la totalidad del material necesario para participar, indicando nombre completo, dirección y número postal y se le enviarán las bases, cupones y descripción de premio por el mismo medio.

9) El sorteo de las cartas recibidas se realizará ante escribano público el 14 de diciembre de 1999 en Editorial Atlántida, México 139 CAPITAL FEDERAL a las 16 horas. El ganador será notificado dentro de los próximos 30 días de realizado el sorteo por medio de una carta donde se indicará y acordará la forma y plazo de entrega del premio. Si el ganador es de Capital Federal o Gran Buenos Aires el premio será entregado en un plazo máximo de 30 días hábiles después de recibida la notificación. Si es del interior del país, se entregará el premio en un plazo no mayor de 60 días de la notificación. Para la entrega del premio el ganador deberá presentar el DNI que figura en el cupón.

10) La participación en el concurso implica la aceptación de sus bases, y del escribano público designado. El mismo resolverá cualquier situación no prevista en estas bases y todas sus decisiones tendrán carácter de inapelables.

11) El nombre del ganador será publicado en BILLIKEN del 10 de enero del 2000. Los padres o tutores de éste autorizarán a Editorial Atlántida, a publicar sus nombres e imágenes fotográficas o filmicas y/o emitirlas en el medio que estime conveniente, exclusivamente en lo referido al concurso, sin compensación alguna.

12) El organizador entregará los premios en perfecto estado de funcionamiento, otorgando una asistencia técnica a cargo de APPLE, según especificaciones de la garantía.

13) El organizador podrá reservarse los derechos para efectuar modificaciones en la realización de este concurso y de extenderlo o suspenderlo si así lo considera conveniente sin previo aviso. El premio se sorteará entre las cartas recibidas por un escribano público designado por Editorial Atlántida S.A., quien controlará que las respuestas sean correctas. En caso que sea sorteado un sobre que contenga respuestas incorrectas el escribano lo descartará y procederá a sortear otro, hasta extraer uno que tenga respuestas correctas.

Marcá la respuesta correcta: Pregunta 1: A ☐ B ☐ C ☐ Pregunta 2: A ☐ B ☐ C ☐ Pregunta 3: A ☐ B ☐ C ☐

Nombre y apellido: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

C.P.: _____

Prefijo telefónico: _____

Teléfono: _____

Fecha de nacimiento: _____

Nº de DNI: _____

¿Tenés compu? Marca y modelo: _____

¿Jugás con consola o con tu compu?: _____

Si tenés email escribilo acá: _____

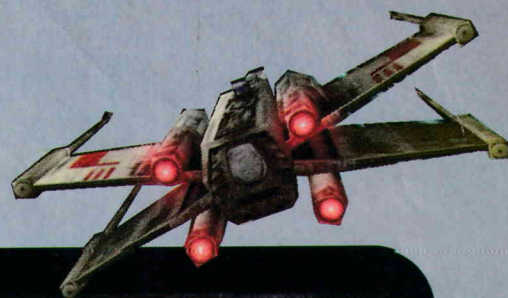
Autorización del padre, madre, o tutor: _____

Nº de DNI: _____



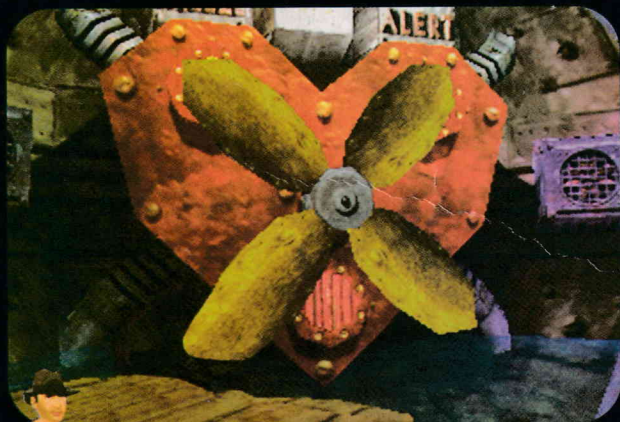
Trash

Prepará el lápiz



ERRORES VIRTUALES Encontrá los siete errores que hay entre las dos pantallas.

ESA ES MI PANTALLA De estos tres personajes sólo uno pertenece a la pantalla ¿Cuál es?



PANTUSDEK
IALSWOORD
RENIOOTA
MASTDDAO
TRENACSEM
ETECLOSD
TASICOLER
YUUSEBCAN
BPONTA IOL
OCMESINAU



COMPUSOPA

En la sopa de letras están ocultas (en forma horizontal, vertical, en diagonal, al derecho o al revés) las siguientes palabras: PANTALLA, BUSCADOR, ESCANER, CPU, MOUSE y BYTE. ¿Las encontrás?

PANTUSDEK
IALSWOORD
RENIOOTA
MASTDDAO
TRENACSEM
ETECLOSD
TASICOLER
YUUSEBCAN
BPONTA IOL
OCMESINAU

COMPUSOPA

ESA ES MI PANTALLA El 2.

está al fondo va en dirección opuesta. La derecha aparece un jugador. El jugador que está de frente es de otro color. Por espaldas tiene una media baja. El pelo del jugador que está de la derecha de las pantallas se agregó una pared. El jugador que está de la izquierda. A la derecha de la pelota está más ad del extremo izquierdo. La pelota está más ad del extremo izquierdo. Faltó el cartel de publicidad.

ERRORES VIRTUALES

RESPUESTAS:

Luis Freitas



Impresora nueva ¿y ahora?

LUCAS NOS CUENTA CÓMO SE INSTALA UNA IMPRESORA.

Si ya te compraste una impresora, entonces... ¡Felicitaciones! Para instalarla, seguí estos consejos: sacá la impresora de su caja y retirá todos los precintos de seguridad que tenga. Acomodala en tu escritorio y, con la computadora apagada conectá el cable que va desde la impresora hasta el puerto paralelo de la máquina. El puerto paralelo es una fichita que está detrás de la compu y suele estar marcado con un icono.

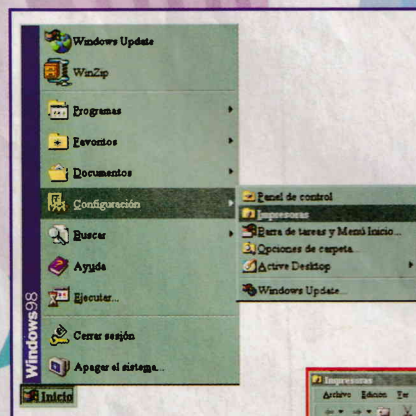
Luego de conectar tu nueva impresora a la electricidad, tenés que encenderla antes que la compu.

Es probable que Windows 95/98 reconozca el nuevo hardware y directamente te pida los **drivers**. ¿Te acordás? Son esos programitas que le permiten al sistema manejar los distintos dispositi-

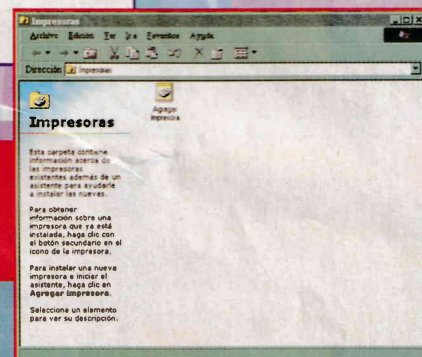
vos). En caso contrario, insertá el CD o los disquetes que vengan con tu impresora. Seguí los pasos, ¡y listo!

Si algo de esto falla, andá al botón INICIO, luego en el menú de Configuración, seleccioná Impresoras. Se va a abrir una ventana con un icono que dice "Agregar impresora". Al hacer doble clic con el mouse, se activa de inmediato el asistente para agregar impresoras. Hacé clic en Siguiente que ofrecerá una larga lista de fabricantes a la izquierda y otra lista más larga aún de modelos a la derecha. Un poquito más abajo y a tu derecha hay un botón que dice UTILIZAR DISCO. Tocalo y cuando te los pida, insertá los discos de los **drivers**. Como ves, no es tan difícil. Te mando un saludo y nos vemos en la próxima número.

Demián Aleo



Pulsá el botón Inicio y desde el menú de Configuración, elegí la opción Impresoras.

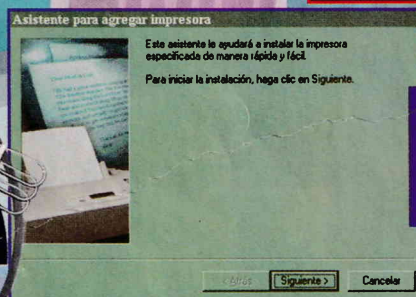


Verás el icono de Agregar Impresora, que sirve para abrir el asistente de instalación de Impresoras.

PARA TENER EN CUENTA...

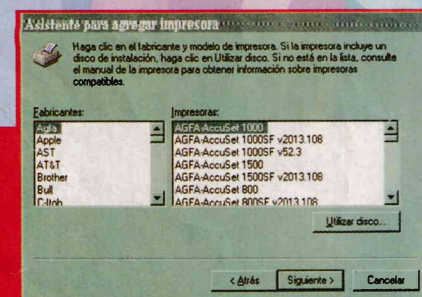
Importante: no uses bajo ningún concepto esos famosos cartuchos de tinta recargables que ofrecen por ahí a menor precio, esto puede traer serias consecuencias. Y además, es posible que se anule la garantía. Si llegás a tener alguna duda, consultá el manual.

¡Atención! Hay que tener siempre mucho cuidado si se va a instalar algún artefacto eléctrico. Tratá de estar acompañado de un mayor cuando lo hagas.



El asistente para agregar impresoras, nos guiará en cada paso, para una correcta instalación.

Veremos una lista de fabricantes y modelos; es conveniente utilizar los drivers que vienen con la impresora apretando el botón UTILIZAR DISCO.



LUCAS ES UN SUPERDOTADO EN MATEMÁTICA Y QUÍMICA, AVENTURERO Y ALGO DISTRAÍDO. SIEMPRE ANDA DE AQUÍ PARA ALLÁ CON ALGUNOS INVENTOS, SEGÚN ÉL INDISPENSABLES

Escafandra
(no es otra cosa
que una pecera del
abuelo reciclada); lo pro-
tege del sol en sus
paseos.

Su
mejor
invento son sus
anteojos equipa-
dos con miniteles.
No se pierde ni un
solo programa...
y no los presta
ni loco.

Con
su súper note-
book L400 navega por
Internet y responde su e-
mail sin bajarse de la bici.
¡Así le quedan los men-
sajes!... pero bueno, él
dice que es prác-
tico.

¿Se
te complica
inflar las ruedas de tu
bici en las estaciones de
servicio? A Lucas (obvio) no.
Y eso porque heredó las rue-
das del viejo Oldsmobile '53
de su abuelo, y terminó con
los pinchazos imprevistos y
los picos que no encajan.
Eso sí: deben pesar lo
suyo.

Con
esta pantalla Lucas ob-
tiene la energía necesaria para
alimentar su computadora y el
resto de su equipo sin enchufes
ni baterías. Todo su equipo
es ecológico.

Su
antena ATK2 le per-
mite captar cualquier fre-
cuencia que ande dando
vueltas por ahí, no impor-
ta de dónde venga.

Con
sus auriculares
especiales escucha
la radio que quiere y
el sonido de la
tele.

Lucas
es un fanático del aje-
drez. Por eso siempre lleva
esta remera-tablero (o
tablero-remera).

Viena
es su insepara-
ble compañero.
Aunque no lo parezca,
este perro es un experto
internauta y le encanta
chatear con salchi-
chas de todo el
mundo.

Mandame tus dudas por e-mail: billikencompu@atlantida.com.ar

Tu propio estudio de g

Uno, dos, tres, probando... La posibilidad de grabarte cantando, hablando o tocando un instrumento puede ser el comienzo de una gran aventura. Podés cortar, copiar y pegar pedacitos de lo que hayas grabado y jugar con palabras y sonidos, haciendo efectos como los que habrás visto en la tele o escuchado en la radio, donde esa tarea se llama **edición**. Pero antes hay que tener un archivo grabado con sonido, lo que se suele llamar "un audio", para poder empezar a trabajar. Existen distintas placas de sonido para la compu, y de su calidad dependerá el resultado. Esto tiene en parte que ver con lo que se llama **frecuencia de muestreo**, que es la velocidad a la que la música es transformada en bytes de información; para que te des una idea, esa frecuencia en un CD musical es de

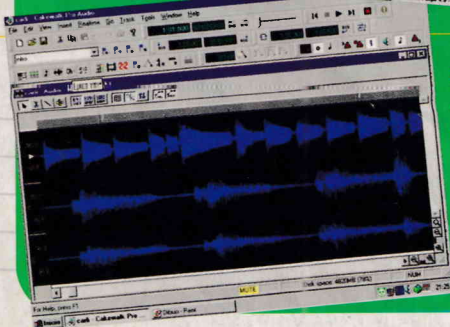
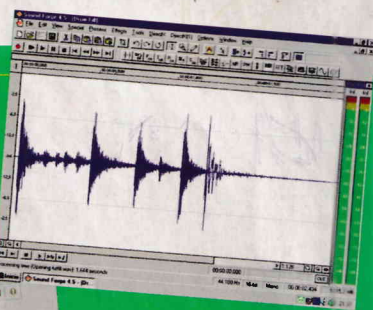
44.100 Hz. Tal vez la placa que estás usando te permita grabar con un **muestreo** de 22.050 Hz o menos; por ahora no te preocupes, pero es importante que la configuración (el **seteo**) esté bien y la máquina maneje la información correcta para que todo funcione.

¿Cómo se hace?

Podés verificar qué tipo de placa tenés, desde el programa que vas a usar para grabar o desde **Panel de Control**. Para esto podés pedir ayuda a tus papis, porque ya nos metemos en terrenos delicados que tienen que ver con la configuración. Cuando todo esté listo podés empezar a grabar. Dentro del programa buscá un tablito, con los botones de **Rec**, **Play**, **Stop** y signos para avanzar y retroceder. Y ahora sí, micrófono en mano, estás listo para grabar y experimentar. 



Aquí te mostramos pantallas del Programa CAKEAUD y del SOUND FORGE, que son algunos de los más usados y estás viendo la "radiografía" de un wav.

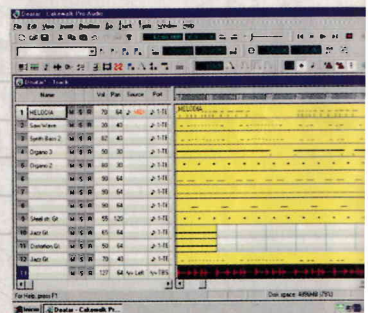


Si no los tenés, podés usar el Plus Música que viene con la edición Plus para niños de Microsoft, o cualquier otro programa en el que se pueda grabar.

Casi un experto...

Toda la música de la radio, la tele, los CDs y el cine se procesa digitalmente, con programas y herramientas como las que te contamos. En los estudios profesionales, los instrumentos y las voces se graban a través de una consola o mesa, que es como un tablero de control desde el que podés manejar cada cosa por separado. Después todo se procesa digitalmente. Se agregan efectos, se corrigen volúmenes, se corta, pega y copia, y finalmente se mezcla.

Los profesionales usan programas muy completos para controlar varios canales MIDI.



Grabación

PARA SENTIRTE COMO
UN VERDADERO ARTISTA



Fito Páez cuenta con un estudio de grabación excelente, con equipamiento sofisticado que permite realizar registros de gran calidad.

Para tener en cuenta

- Los archivos de audio ocupan mucho lugar en la memoria de la máquina, y por eso es conveniente contar con un disco rígido con capacidad para almacenarlos.
- Si tenés un instrumento MIDI, podés agregar a tu hardware, una interfase algunas placas de audio te permiten también esta opción.
- Un buen programa de grabación, es básicamente la clave. Podés conseguirlos en casas de computación y música.

- ¡Atención! A la hora de enchufar el equipo conviene que pidas ayuda a tus padres para hacer esta operación.

Silvia Erlich



¿qué es...

...un "audio"?

Es todo lo que ingresa a través de un micrófono o vía **Line In**. Puede ser una voz o un instrumento, no MIDI.

...un wav?

Es el nombre que se utiliza para algunos archivos de audio. Este formato se indica con **.wav**.

...un bun?

Es un archivo que puede guardar información **AUDIO + MIDI**. Este formato te permite transportar tu trabajo sin dificultades, incluso de una PC a otra.

...un archivo "pesado"?

Un archivo que guarda mucha información, como los **.wav** o los **.bun**. Por eso, ni bien puedas grabarlo. (Algunas máquinas pueden "colgarse"). ¡Más vale pájaro en mano...!

Un partido colosal

Los viernes era la cita esperada de los chicos. El gran día para encontrarse y jugar. Todos se preparaban a lo largo de la semana, con trucos y estrategias, elaborando pasos decisivos que podrían otorgarles el brillo de la mejor jugada.

Axel, Ernesto, Andrés, Octavio y Agustín iban a enfrentarse en una partida especial: la *Súper Intercontinental*.

Cada uno había tenido una semana intensa en el colegio, con exámenes, pruebas y trabajos prácticos, pero sin embargo, habían podido cumplir con sus estudios y lucirse gracias a la *megared* que les había provisto de un montón de información útil. (Estamos hablando de verdaderos expertos en navegación por Internet).

La reunión se hacía en la casa de Andrés. En primer lugar disfrutarían, como siempre, de un riquísimo *cibermenú*, preparado según las indicaciones de Octavio, que era el *gourmet* del grupo. La minuta incluía: hamburguesas *Sombrero de Tomate* con mucho queso y papas fritas al estilo *Imperio*, con salsa barbacoa *Princesa*, ketchup *Luky Luck* y mayonesa *War Star*, que nunca vence. Todo, acompañado de largos cibervasos de cola con granizado sureño. Para el postre, los chicos eligieron por unanimidad *Ice Cream "Ocho Vidas"*. El programa *Win-Chef* había funcionado perfectamente, incluso permitió que diseñaran los mantelitos para las bandejas con el nombre de cada uno, junto a la siguiente leyenda **"Final Intercontinental, Buenos Aires, 2025"**.

A las 20hs. en punto llegaría el pedido por la distribuidora automática del edificio. Así que el festín se perfilaba genial. La sala de juegos estaba lista para recibir a los fans-participantes. Cada butaca llevaba el número del jugador. Fueron llegando uno tras otro, y había cierta ansiedad en el ambiente, ya que era una fecha muy importante para todos, y los ganadores que alcanzaran la meta tendrían un premio grandioso: un viaje virtual por todo el mundo. ¡No era para menos!

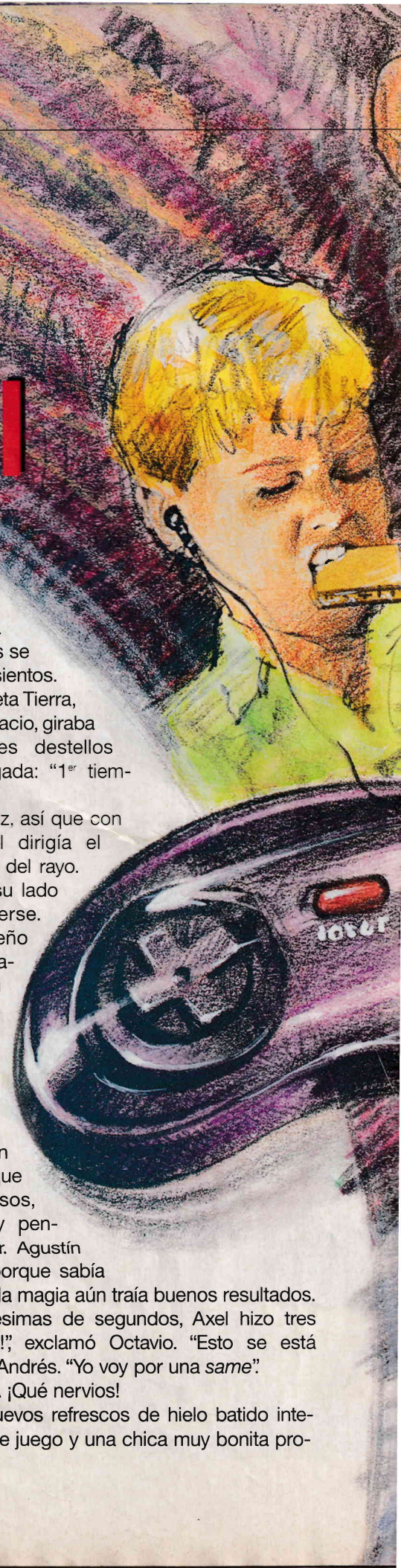
La pantalla holo-gráfica ya estaba encendida, los chicos se dispusieron en sus asientos. Una imagen del planeta Tierra, suspendida en el espacio, giraba lentamente y breves destellos comunicaban la largada: "1^{er} tiempo... ¡ya!"

Agustín era muy veloz, así que con su comando digital dirigía el juego con la rapidez del rayo.

Axel avanzaba, por su lado intentando defenderse.

Octavio, con el ceño fruncido se concentraba únicamente en su próximo paso, y Ernesto esperaba su turno calculando cómo sería su maniobra. Luego, le tocó incorporarse a Andrés, el campeón del año pasado. Así que estaban todos tiesos, como congelados y pendientes de participar. Agustín invocó al dios Ifrit, porque sabía que el viejo truco de la magia aún traía buenos resultados. En cuestión de milésimas de segundos, Axel hizo tres cibertantos. "¡Uuuuy!", exclamó Octavio. "Esto se está poniendo difícil", dijo Andrés. "Yo voy por una *same*". Iban por el minuto 14. ¡Qué nervios!

Los avisos de los nuevos refrescos de hielo batido interrumpían el campo de juego y una chica muy bonita pro-





Por Patricia Delmar
Ilustró Damían Maxwell

nosticaba con una voz suave: “*Un sorbo de frambuesa Iceberg puede cambiar tu swing... probalo!*”

Al instante, se escuchó un coro apasionado que funcionaba como hinchada virtual, animando al grupo. Ernesto hizo un giro y dando un salto por el gran arco de fuego, logró dos tantos. “Vamos, mejor, eh?”, se le adivinó entre dientes. “Ahora es mía”, decía Andrés, mientras elegía otro de los elementos mágicos, esta vez fue el agua. Con mucha fuerza, llegó hasta el borde de la izquierda, y entorpeció el ritmo de la acción, lanzando olas gigantescas, consiguiendo así cuatro tantos de oro. “Qué espectacular, no lo puedo creer!”, dijo Octavio, con la boca abierta y sin dejar de mover la cabeza de un lado al otro. Estaban sorprendidos.

Otro aviso: una envolvente ráfaga de colores fluorescentes exhibía la marca de zapatillas inflables Tekken, “*para luchadores en 3D*”.

“Bueno, ya falta poco, chicos. Creo que la victoria está clara”, balbuceó Agustín. “¿Cómo que está clara? Todavía faltan 10 minutos...pueden pasar muchas cosas!”, corregía Ernesto. “Yo ya tengo los tantos suficientes para ser el amo de gran parte del planeta y no creo que me superen”, expresó Andrés, muy categórico. “Eso lo veremos, y no hablen más que esto continúa, OK?”, finalizó con energía Octavio.

Un planisferio transparente con continentes diferenciados por color, iba aumentando poco a poco en un costado de la pantalla; allí figuraban los territorios conquistados, los tantos de cada uno y las vidas de repuesto que todavía restaban a favor. Una situación verdaderamente emocionante. ¡Y sólo quedaban 3 minutos más!

Agustín hacía todo lo posible para no comerse las uñas, porque no podía dejar de tocar con ambas manos el mando de cuarzo que sostenía entre sus rodillas. ¡Qué situación! Un mapeado tridimensional estableció las reglas: dos por arriba, dos por abajo y el dueño del juego, en el centro.

Cinco *ultrarrobots* de titanio se acercaban a los arcos, Octavio lanzó el triángulo de platino hacia el océano y Ernesto colapsó su acceso con una jugada maestra de vuelo en picada. Inmediatamente, Axel llegó al ángulo de hielo, y clavó un tanto con brillante impulso. La partida estaba hecha. El holograma se fundió en una sola imagen, y el planeta quedaba dividido: Octavio se transformaba en el propietario absoluto de

Oceanía. Andrés, en el de Asia, Agustín en el de África y Ernesto en el de Europa. Y claro, Axel en el América. Pero entonces ¿quién había ganado? Los cinco, por partes iguales. Eran los campeones de la Intercontinental. Sus nombres llevaban las iniciales de cada continente. ¡Qué coincidencia impresionante!

Y ahí empezó el gran viaje... los cinco amigos sobrevolaron Europa, vieron la Torre Eiffel encapsulada bajo una campana de cristal blindado, que la protegía de la contaminación, pasaron los Pirineos y unos minutos más tarde, se acercaron a la Plaza Mayor de Madrid, que ese año había inaugurado un gran monolito a la Horchata de Chufas, símbolo de la bebida típica de la ciudad. Rápidamente, se trasladaron a Roma, y allí pasaron al ras de la Fuente de los Spaghetis, y del monumento a la Pizza. Pero el viaje era deslumbrante: conocieron de cerca las nuevas fortificaciones de las naciones greco-turcas, las antenas infraparabólicas-computarizadas de Berlín, los túneles de vidrio azul de Moscú y de allí siguieron en dirección a Asia. Las sorpresas fueron sucediéndose entre maravillosas rutas espejadas, desiertos de colores, palacios de doscientos pisos y nubes de nieve que daban aún más impacto a las imágenes. Oceanía, con sus barras de coral sumergidas bajo el mar, pero visibles desde la altura, y luego África: ¡qué fantástica!

Elefantes, leones y rinocerontes en un desfile interminable hacia la gigantesca reserva donde vivían felices y a salvo de cazadores y depredadores. Y más tarde, el gran salto a América, sobrevolaron Arizona, subieron hasta los lagos de Minnesota, y vieron próxima a sus ojos la flamante Casa Blanca, ubicada en las colinas de Silicon Valley, ciudad que estaba destinada a la investigación informática. Por el sur, en Buenos Aires, fotografiaron los cinco obeliscos dispersos que unían sus vértices con rayos láser. “¡Fabuloso!”, decían los chicos casi afónicos.

Un gran viaje que todos compartieron. La Intercontinental ya estaba ganada. **Enter.** 

Buscá cuentos en la red:

<http://www.eubd.ucm.es/personales/cdcc/Maria1.htm>

Un profesor de la Universidad Complutense de Madrid preparó varias páginas de cuentos para su hija y sus amigos.

<http://www.ven.net/espacio>

Dentro de un servidor de la red venezolana, un grupo de cuentos y entretenimientos para los más chicos.



Biliken
COMPU

suple

games

Juegos a mil por hora..

Toy Commander

Donkey Kong 64

**Tony Hawk's
Pro Skater**

**Nueva consola
Dreamcast**

**Buster y las
alubias mágicas**

**20.000 leguas
La aventura continúa**



Aprende
los mejores
TRUCOS

Escribí a: **suplegames@atlantida.com.ar**

20.000 Leguas de viaje submarino

La aventura continúa



DISFRUTÁ CON ESTA VERSIÓN, CUYA TECNOLOGÍA TE SORPRENDERÁ

En las profundidades del mar se juega el destino de la Humanidad. Nada menos que la posibilidad de obtener las últimas reservas de energía que el mundo del futuro necesita para sobrevivir y no morir de hambre, en un planeta que ya ha agotado todos sus recursos. Un inesperado hallazgo resulta conmovedor: el legendario submarino del capitán Nemo —el Nautilus— está allí con secretos que podrán cambiar el curso de la Historia.

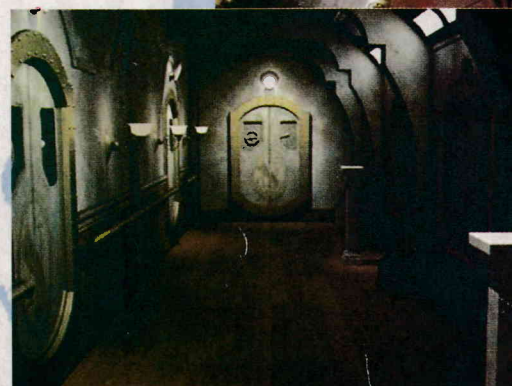
El juego del futuro

Si creías que ya conocías todo en materia de juegos, te equivocás. El día del año 2000 en que abras el DVD-ROM de "20.000 Leguas de Viaje Submarino", vas a comprobar que se trata de un mundo tecnológico totalmente distinto a los conocidos hasta ahora. En primer lugar, con los alcances de Video Realidad conocerás detalles nunca vistos, y ver la realidad en 3D desde puntos de vista diferentes. El juego depende de cada

jugador que además actúa en equipo. La historia tiene lugar en el futuro y su primer escenario es el Océano Índico. Allí Will Stuart, un biólogo marino, junto a la bella y quisquillosa Lisa Perettian, se dispone a buscar en el fondo del mar la salvación del género humano. En la exploración encuentran al mítico Nautilus. Poco habrá de durar la alegría: un ataque con torpedos pone en escena al primer personaje siniestro del juego: Drakkar, quien reclamará sus derechos para apropiarse de los secretos del viejo submarino. Éste es sólo el inicio de una verdadera galería de personajes, entre los que no podía faltar el fantasma del capitán Nemo. Estas 20.000 leguas te llevarán a lugares remotos como la Antártida, o llenos de misterio como la Atlántida y el Triángulo de las Bermudas o cargados de espanto como la Isla Perdida con su Montaña de la Calavera. Esta vez, la espera tendrá su más dulce e inquietante recompensa...

Emilio Battaglia

Detalles espectaculares y una exacta reconstrucción histórica caracterizan a este nuevo juego a estrenarse en el 2000.



En los largos corredores del Nautilus las sorpresas pueden aparecer en los lugares más inesperados.

ficha

Nombre: 20.000 Leguas - La aventura continúa.
Género: Aventura y juego de rol.
Compañía: South Peak International
Requerimientos: Windows 95/98, Pentium 166, 16 MB de RAM, Placa 3D y 120 MB libres en el disco rígido.
Dificultad: media. Anunciado para el 1er. semestre del 2000.



La Montaña de la Calavera, en la siniestra Isla Perdida, rodeada de tinieblas y vegetación, esconde una de las claves del juego.



La variada galería de personajes te permite experimentar "interacciones a medida", con impresionantes secuencias y tecnología de Real Video.

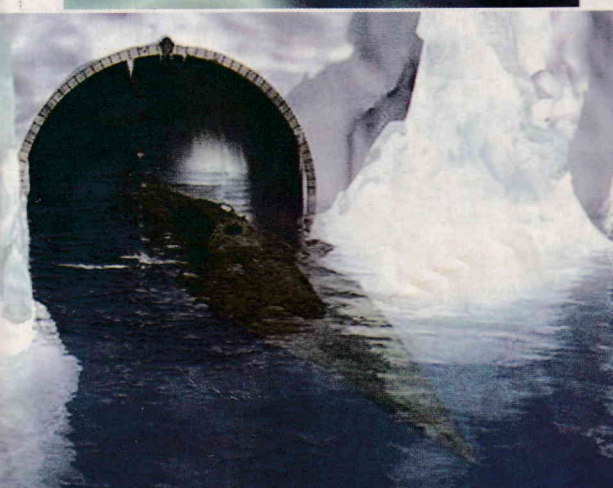


RANKING

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

El juego rompe con todos los esquemas tradicionales y pone en la punta a los DVD-ROM para hacer de la aventura un espectáculo emocionante y personal, diseñado a partir de tus propias reacciones en un estupendo relato no lineal.

¡Una verdadera hazaña!



Paisajes espectaculares, escenas en el fondo del mar, lugares misteriosos y aventuras a granel te esperan en el DVD-ROM. ¿Estás listo?



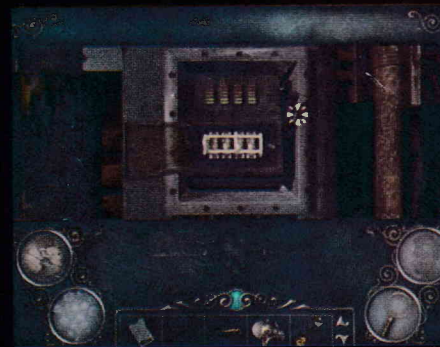
Podés pasear por el legendario Nautilus y dialogar con varios de los tripulantes en sus camarotes.



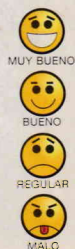
Al resolver los acertijos, sabrás adónde dirigirte para salvar al mundo mientras explorás la superficie.



Entre las pertenencias de los oficiales del submarino están las respuestas a varios enigmas.



Las máquinas del antiguo submarino se manejan desde paneles de control escondidos.



Lo Nuevo de

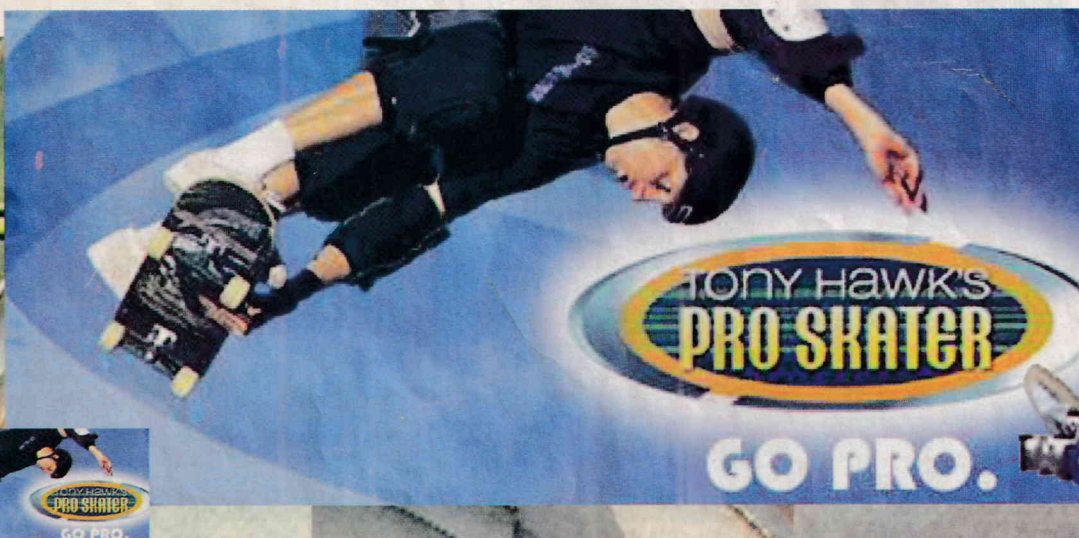


PlayStation

Ranking

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO

Sé un maestro de la tabla



EL JUEGO DE SKATE PARA PLAYSTATION

En materia de juegos deportivos hay de todo: fútbol, basquet, hockey, carreras de todo tipo y hasta golf. Ahora, sin embargo, le llega el turno a uno de los llamados "deportes extremos": el skate.

del nivel. En el modo **trick attack** gana el que suma más puntos haciendo trucos, y horse es una competición por turnos para ver quién hace la mejor prueba.

Resumiendo, **Tony Hawk's Pro Skater** tiene todo lo que podés esperar de un juego de este deporte, andes o no en **skate**. El sonido es excelente, los gráficos son muy buenos y los diez niveles no tienen desperdicio.

Andrés Rotania

Sobre la tabla

Para jugar solo, hay dos modos fundamentales: **career** y **free skating**. En **career**, tu objetivo será juntar videocassettes (cinco por nivel) y sumar puntos realizando pruebas. Al comienzo sólo está disponible un nivel, pero a medida que recolectás los videocassettes se habilitan más niveles y tablas. En modo **free skating** podrás pasearte por los niveles practicando tus trucos para reunir puntos. Jugando de a dos hay tres modos: **graffiti**, **horse** y **trick attack**. En **graffiti**, las zonas de la pantalla donde realizás trucos toman tu color y gana el que coloreó más zonas



Cada uno de los profesionales del skate tiene tres pruebas exclusivas, que dan muchos puntos. Sólo las podrás hacer cuando tengas tu **special meter** al máximo.

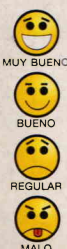


Cada una de las tablas tiene sus propias características: dureza y color de las ruedas, ajuste de los **tracks** (suspensiones), velocidad, equilibrio y radio de giro.

El audio del juego es de lo mejor: cada material produce un sonido diferente cuando el skate lo toca. También cambia el sonido al andar, de acuerdo a los diferentes pisos.



El juego te deja elegir entre diez famosos **skaters**, de los cuales cinco se especializan en **street** (skate con obstáculos o en la calle) y cinco en **vertical** (rampas y medias tuberías).



ficha

Nombre: **Tony Hawk's Pro Skater**

Género: **deportivo**

Editor: **Activision**

Compañía: **Nervesoft**

Número de jugadores: **1-2**

Dual shock: **Sí**

Periféricos: **Analog memory pack**

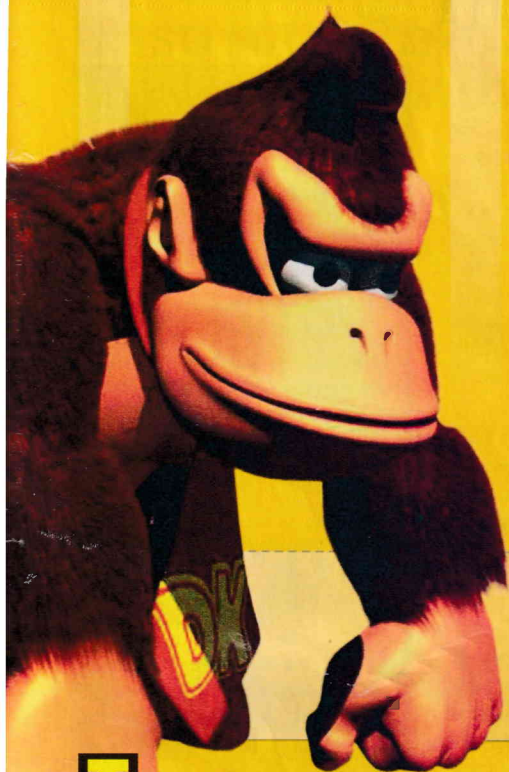


El retorno del Gorila

CINCO SON MÁS QUE UNO

RANKING

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 JUGABILIDAD
- 😊 PROMEDIO



diddy kong:

Un viejo conocido del juego de carreras del mismo nombre, Diddy es el más veloz de los cinco.

chunky kong:

Ideal para mover objetos pesados, Chunky es el más fuerte y tiene una pistola que dispara ananás.



donkey kong:

Ya sabemos que la inteligencia no es su fuerte, pero se defiende bien a los golpes y con su pistola dispara cocos.

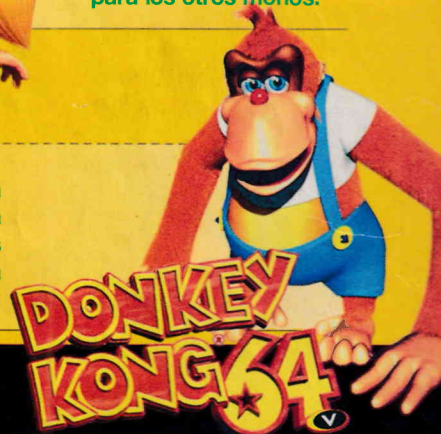


tiny kong:

Es la única que puede volar. Además, su tamaño le permite llegar a lugares inaccesibles para los otros monos.

lanky kong:

Este orangután lleva una pistola que dispara uvas. Sus largos brazos son su característica especial.



Te parecerá fácil juntar 200 bananas doradas, entre otras cosas... ¡Entonces, DK64 es un juego para vos! Para ganar, tenés que lograr que cada personaje consiga cinco bananas en cada uno de los ocho niveles... Ahora la trampa: cada personaje tiene habilidades especiales que le permiten alcanzar algunas bananas y no otras, por lo que

tendrás que aprenderte cinco destrezas y no una. ¡Ah! Además, hay bananas mágicas...

Para chuparse los ojos

Los gráficos del juego son de lo mejor. DK resistió más que bien el paso a las 3D, los escenarios son grandes y divertidos... ¿qué más se puede pedir?

Anaía Firpo



La estrella indiscutida del juego se luce mostrando sus habilidades en el dominio de la liana.



Por más que sea chiquito, no te engañes, Diddy es muy poderoso. Su pistola dispara manías.



"A veces, lo mejor es... ¡correr!", suele pensar Tiny. Ya buscará la manera de derrotar a estos tres lagartos molestos.

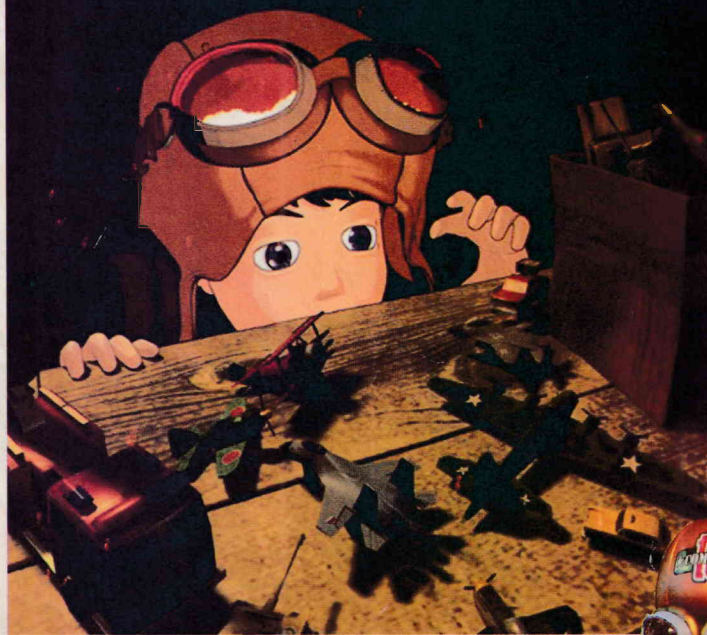
ficha

Nombre: Donkey Kong 64
Editor: Nintendo
Compañía: Rare
Rumble Pak: sí
RAM Pak: indispensable, pero viene con el juego
Jugadores: 1-4
Dificultad: media

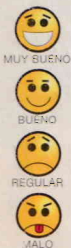


juguetes en pie de guerra

★ TOY COMMANDER ★



¡Pura, pura acción!



Hugolin y sus secuaces te miran amenazantes. Para ganar tendrás que vencerlos a todos. Como verás, hay malos para todos los gustos.

ficha

Nombre: Toy Commander
Género: Arcade/acción
Compañía: No Cliché
Editor: Sega
Dificultad: media
Número de jugadores: 1-4



En las habitaciones de la casa encontrarás misiones de todo tipo: terrestres, aéreas y hasta acuáticas.

LAS HABITACIONES DE LA CASA DE GUTHY SE CONVIERTEN EN UN CAMPO DE BATALLA

Este juego de No Cliché no se parece a nada que hayamos visto hasta ahora. Vos sos Guthy, un chico de ocho años que debe enfrentar a un grupo de juguetes que se han rebelado, liderados por el peligroso Hugolin (jun oso de peluche!) y te desafían a que los derrotes para recuperar tu título de Comandante de los Juguetes.

Una campaña complicada

Para llevar a cabo tu objetivo tendrás que completar misiones que se desarrollan en las distintas habitaciones de la casa de Guthy, desde el sótano hasta el attillo, pasando por el living y los dormitorios. Hay varias misiones en cada habitación, cada vez más difíciles, y después de pasarlas tenés que derrotar al jefe correspondiente. Tu ejército es tan extraño como el que podrías armar con tus propios juguetes: tanques, camiones, aviones antiguos y modernos, helicópteros, autos de carrera y hasta un taxi espacial. Cada vehículo tiene sus propias características y modo de control. Para terminar las misiones tendrás que usar siempre más de uno. Tiene también tres modos **multiplayer** (soporta hasta cuatro jugadores), y permite todas las combinaciones: todos contra todos, por equipos, etc. Gracias a esto, podés seguir disfrutando del juego con tus amigos aunque ya lo hayas terminado jugando solo.

A toda pantalla

Toy Commander explota todas las posibilidades gráficas de la nueva **Dreamcast**. Los gráficos son impecables y en el modo **multiplayer**, la pantalla partida en cuatro se ve bastante bien aunque tu tele no sea muy grande.

Andrés Rotania

Ranking

😊	ARGUMENTO
😊	GRÁFICA
😊	SONIDO
😊	DIVERSIÓN
😊	PROMEDIO



Este robot es uno de los jefes más malos. ¿Cómo harás para derrotarlo con un avión que dispara lápices?



En el modo **multiplayer** la pantalla se puede partir en cuatro, aprovechando todas las ventajas de la Dreamcast.



Cada vehículo se controla de manera diferente. No son tan fáciles de maniobrar y dan bastante trabajo.

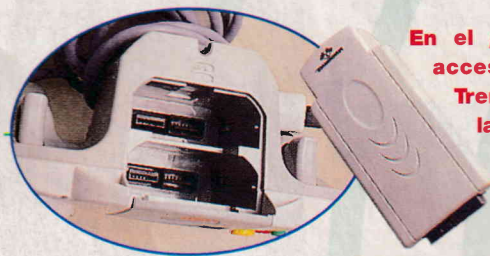


Mr. Bunny es una especie de mezcla entre un conejo de peluche y Godzilla. No es nada amistoso.

Aquí está la Dreamcast

EN ESTA NOTA TE CONTAMOS TODO LO QUE QUERÉS SABER ACERCA DE LA NUEVA CONSOLA DE SEGA

Al igual que la PlayStation, la Dreamcast tiene una tapa que se abre hacia arriba. Lee CD especiales de 1,2 GB de capacidad.



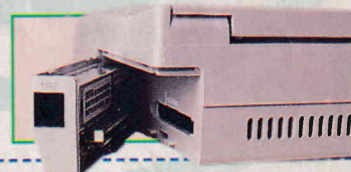
En el pad se pueden agregar accesorios útiles como este TremorPak, para sentir toda la emoción del juego.



A nuestro país llegó el modelo norteamericano, equipado con un módem de 56K para navegar por Internet.

Los controles tienen cuatro botones y un Dpad digitales y una palanca y dos gatillos analógicos. Además, tienen dos ranuras de expansión, para agregar periféricos.

La Dreamcast tiene conectores para cuatro controladores, como la Nintendo 64.



Sega necesitaba ponerse al día y por eso lanzó la **Dreamcast**, que marca un nuevo nivel en tecnología de consolas. Entre otras cosas, este aparatito lee CD especiales de 1,2 GB de capacidad para poder cargar juegos más complejos, tiene mucha memoria RAM, un microprocesador de última tecnología y un procesador especial sólo para los gráficos. Con todo esto, es mucho más potente que nuestras queridas PlayStation y N64. Sin embargo, el detalle más interesante es que tiene un... ¡módem!

Como mala noticia, Sega todavía no preparó los *sites* en la red para que se pueda jugar *on-line* y hasta fin de año (más o menos), sólo se pueden bajar algunas cositas y navegar. Sin embargo, hasta que el año que viene no salgan las nuevas PlayStation 2 y Nintendo Dolphin (que ya se sabe que van a ser más potentes), a la Dreamcast no hay con qué darle. ¡Ah! Además, ya hay juegos.

Andrés Rotania

*Agradecemos a CD Market por facilitarnos la consola y los periféricos.



Ya están disponibles una buena cantidad de periféricos de varias marcas. Hay pistolas, como esta **StarFire LigthBlaster** de InterAct, volantes, un teclado para usar en la Web y hasta una caña para los juegos de pesca. También hay controles alternativos, como este **AstroPad**, de Performance.

ficha técnica

Procesador principal: Hitachi SH4 - RISC CPU de 128 bits a 200MHz

Procesador de gráficos: NEC PowerVR2 a 100MHz
Chip de sonido: Yamaha.

Memoria: 16 MB de RAM para los juegos, 8 MB de VRAM para texturas y gráficos, 2 MB extra de RAM para el sonido.

CD-ROM: Especial. Almacena el doble que los compactos comunes.

Módem: de 56 Kbps.

Buster y sus amigos necesitan ayuda



EXPLORÁ LAS DIVERTIDAS PANTALLAS DE ESTE JUEGO JUNTO CON LOS TINY TOONS.



En esta aventura gráfica Buster Bunny tiene que recuperar su fortuna perdida. Para eso cuenta con la ayuda del codicioso **Plucky Duck** como co-protagonista, **Babs Bunny** como una princesa encantada, **Elmyra** bueno,... como ella misma y vos, como... ¡la flecha del mouse!

Trepando hasta las nubes

El argumento del juego es una versión hecha por los **Tiny Toons** del conocido cuento tradicional. Se desarrolla en varios escenarios que encontrarás a medida que subas por la gigantesca planta dentro del castillo del **Gigante** que, como se sabe, está construido sobre las nubes. En estos escenarios encontrarás personajes conocidos del mundo de los cuentos, como los **Tres Chanchitos**, el lobo y **Caperucita Roja**. Sin embargo, en esta versión están un poco cambiados. Caperucita, por ejemplo, está harta de que el lobo se equivoque con lo que tiene que decir, en la casa de los **Tres Osos** hay un extraño contestador automático y la cabaña de los Tres Chanchitos está construida sobre un bote. Además, siempre aparecen personajes de Tiny Toons, que se meten por todos lados.

Para **avanzar** tendrás que buscar las cosas más **extrañas**, que pueden estar escondidas en cualquier lado. Babs te ayuda con sus indicaciones a través del altoparlante mágico, pero el resto corre por tu cuenta.

Sorpresas escondidas

Buscar lo que te pide Babs con sus pistas es bastante fácil: sólo hay que hacer **clic** sobre los objetos. Sin embargo, lo difícil es encontrar las cosas, ya que pueden aparecer en casi cualquier lado. Se necesita tener buena **memoria**, porque pasa que el juego te pide que busques algo que vos viste por algún lado, pero como hay tantas cosas, es difícil recordar dónde...

Analia Firpo



ficha

Nombre: Buster y las alubias mágicas.

Género: Aventura gráfica.

Compañía: Terra Glyph (distribuye Edusoft).

Requerimientos: Windows 3.11/95/98, PC 486, 8Mb de RAM y de espacio en disco, CD ROM 2x, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster.

Calificación:



Como ves, los gráficos del juego son muy buenos y respetan el estilo de los personajes de la tele. La animación de los personajes es excelente y los diálogos son muy divertidos.

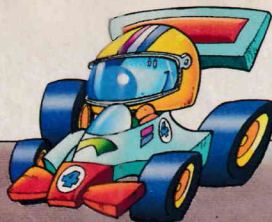


Aunque no te parezca, en este bar de los años 50 hay muchas cosas escondidas. Lo que estás buscando puede aparecer al hacer clic en cualquier cosa: una lámpara, la "rockola" y hasta las banquetas.



Aunque no te parezca, ésta es la cabaña de Los Tres Chanchitos. En este juego todos los cuentos están mezclados y los personajes se comportan de manera muy extraña.

Vértigo en dos ruedas



Ranking

😊	ARGUMENTO
😊	GRÁFICA
😊	SONIDO
😊	DIVERSIÓN
😊	PROMEDIO

Llegó AMA Superbike

EL MÁS VELOZ DE LA COMPU

Si te gustan las motos y las carreras, si te gustan los simuladores... este juego te tiene que gustar. Eso sí, este es un juego para fanáticos, porque es muy exigente en cuanto a manejo (conviene usar un buen joystick) y también en los requerimientos.

Options

El juego está hecho con todo. Tiene la licencia de AMA (American Motorcyclist Association), por lo que incluye los equipos oficiales, las pistas auténticas y las motos reales. Si jugás

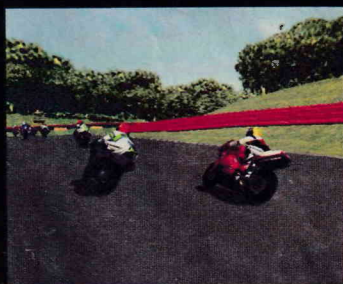
contra la computadora, tenés que ir superando desafíos cada vez más difíciles para ir accediendo a otras categorías y mejores máquinas. Sin embargo, quizás lo más interesante del juego es que está diseñado para jugar **on-line**.

WWWSuperbike

Superbike está diseñado para jugar a través de Internet. Podés conectarte al sitio especial de Motorsims y (pagando) competir hasta con otros 29 adversarios (es decir, 30 en total).



Diego Sasturain



El juego te ofrece nueve cámaras para que elijas desde dónde ver tu poderosa Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki o Ducati... Eso sí, la física del juego es muy exigente.

Es un juego para obsesivos. En las motos hay un montón de cosas que se pueden regular y calibrar, desde los amortiguadores hasta los frenos y la presión de los neumáticos.



Para jugar on-line hay que sacar una cuenta especial que es paga. Entonces, antes de salir a la WWW, te recomiendo que practiques en casa, porque el juego no es nada fácil...



ficha

Nombre: AMA Superbike

Género: Carreras

Dificultad: Alta

Requerimientos: Pentium II, Windows 95/98, 32 MB de RAM, CD ROM 4X y tarjeta 3D.

Para jugar en Internet: módem de 28.800 o más; cuenta de acceso a la red y cuenta (paga) para jugar on-line.





La cueva del truco

TRUCOS PARA
TODOS LOS
JUEGOS (Y LOS
GUSTOS)

PLAYSTATION

Tony Hawk's Pro Skater PS

Para mantener tu Special Meter siempre al máximo:

Pausá el juego. Después, manteniendo apretado L1, apretá **X**. Δ , $\circ$, $\downarrow$, $\uparrow$, $\rightarrow$. Si ingresaste el código correctamente, la pantalla de pausa vibrará.

Multiplicador x 10

Con el juego en pausa, mantené L1 apretado y presioná $\square$, Δ , $\uparrow$, $\downarrow$. Si el código fue bien ingresado la pantalla tiene que vibrar. A partir de entonces, tus atributos de **skater** serán igual a 10.

Multiplicador x 13

Igual al anterior, pero la secuencia que tenés que hacer es: **X**, $\square$ (2 veces), Δ , $\uparrow$, $\downarrow$.

NINTENDO 64

Super Mario 64

Vidas para siempre

Conseguí una vida extra cada vez que te derrota el tercer Bowser. Mirá detrás de la columna que está a la izquierda y arriba. Encontrarás un hongo que te dará una vida. ¡Qué suerte! ¿No te parece?

Diddy Kong Racing

Ingresá estos códigos en la pantalla **Magic Code**.

TOXICOFFENDER

Hace que todos los globos se vuelvan verdes.

BOMBSAWAY

Todos los globos se ponen rojos

ROCKETFUEL

Todos los globos azules.

OPPOSITESATTRACT

Todos los globos multicolores.

BODYARMOR

Todos los globos amarillos.

NOYELLOWSTUFF

Sin bananas.

BYEBYEBALLOONS

La máquina no usa armas.

JOINTVENTURE

Dos jugadores pueden jugar en modo aventura.

TIMETOLOSE

Mejora la inteligencia artificial de la máquina: se hace más difícil.

BLABBERMOUTH

Cambia el sonido de las bocinas.

BOGUSBANANAS

Las bananas te hacen lento.

VITAMINB

Bananas infinitas.

ARNOLD

Los personajes crecen.

TEENYWEENIES

Los personajes se achican.

FREEFRUIT

Comenzar el juego con diez bananas.

JUKEBOX

Test de música.

DREAMCAST

Consejos para la consola Dreamcast

Para resetear la conexión a Internet

Si se cuelga tu conexión a Internet, podés resetearla apretando **X+Y+A+B+START**.

Reiniciar un juego

Para reiniciar un juego, tenés que apretar los cuatro botones del control y entonces presionar **start**.

Sonic Adventure

Estos son los primeros trucos que presentamos para un juego de la nueva consola de SEGA.

Jugar como Tails

El segundo **pad** se puede usar para controlar a Tail una vez que lo activaste en el juego.

Imágenes escondidas

Colocá el disco en una PC con lectora de CD ROM y descubrí imágenes escondidas.

Snowboards alternativos

Inmeditamente antes de ingresar la parte de snowboard del juego, apretá **X** si querés una tabla azul y **B** si querés una amarilla.

PC

Age Of Empires II

Te presentamos algunos códigos para nuestro Juego del Mes del número anterior. Para ingresarlos, presioná **Enter** durante el juego y luego tipealos. Un saludo muy especial a **Gabriela Balbuena** (de Libertad, prov. de Bs. As.) y a **Benjamín Aguirre** (de Brandsen, prov. de Bs. As.), que nos enviaron estos mismos trucos cuando ya teníamos la página lista, así que también van de parte de ellos.

AEGIS

Construcción Inmediata.

CHEESE STEAK JIMMY'S

Te da 1000 de comida.

HOW DO YOU TURN THIS ON

Te habilita un coche.

I R WINNER

Victoria inmediata.

LUMBERJACK

Te da 1000 de madera.

MARCO

Revela el mapa completo.

NATURAL WONDERS

Controlás la naturaleza.

POLO

Elimina la niebla.

RESIGN

Perdés automáticamente.

ROBIN HOOD

1000 de oro.

ROCK ON

1000 de piedras.

TORPEDOX

Elimina enemigos. Reemplazá "x" por el número de oponentes.

LEGO Racers

Primero, entrá en el modo **Edit** para crear un nuevo corredor o modificar uno existente. Después ingresá uno de los siguientes nombres para el corredor:

FLYSKYHGH

Su auto será impulsado por un cohete.

NWHLS

Su auto no tendrá ruedas.



ME LO CONTÓ UN TIBURÓN

Game Shark es una compañía que fabrica accesorios especiales para realizar y guardar trucos. Hay modelos para N64 y para PlayStation. Advertencia: estos trucos funcionan sólo con el accesorio Game Shark.

Episode I: The Phantom Menace (PS)

Para habilitar el Cheat Menu (presioná Select en la pantalla del título).

D0086268 0100

800B3A50 0004

Invencible (todos los personajes). 800B6944 0001

Municiones infinitas (todos los personajes).

8004E036 2400

800B7B74 FFFF

800B7B76 FFFF

Detener el reloj del juego.

800B4096 0000

Códigos para Obi-Wan

Salud infinita.

800B8490 0064

Sable láser.

800B84A4 0001

Blaster con 999 municiones.

0B84A8 03E7

Light Repeating Blaster con 999 municiones.

800B84AC 03E7

Lanzador de misiles Proton

con 999 municiones.

800B84B0 03E7

999 Detonadores térmicos.

800B84B4 03E7

999 Bolas de energía Gungan.

800B84B8 03E7

R-65 Heavy Blaster con 999 municiones.

800B84C8 03E7

Banjo Kazooie N64

Habilitar el código (debe estar encendido)

DE000400 0000

Hacerte Invisible.

8133AAAD 64DD

Vidas infinitas.

80385F8B 0009

Salud infinita.

80385F83 0008

Aire infinito.

81385F8E 0E10

Salud máxima.

80385F87 0008

Tiempo siempre en cero.

08 81386004 4100

El juego se congela después de la introducción.

A032C59F 2377

Modo Ice Skate.

8E2A99BB 511A

Mundo Funky.

810DF9D0 1112

Introducción extraña.

81081081 0810

Ver la caverna de la isla SharkFood.

B0ED11AF 0001

Vos lo pediste

Claw

Para los que pidieron trucos y consejos para **Claw**, aquí van. Solamente tienen que tipearlos durante el juego para que se activen. Si se equivocan, aprieten **Enter** para ingresarlo nuevamente.

mpkfa modo dios.

mpfps te muestra la cantidad de cuadros por segundo.

mpstopwatch te muestra el tiempo de juego.

Algunas recetas para derrotar a los jefes y avanzar en el Claw:

Le Rauxe No resiste ataques a fondo. Hay que insistir.

Katherine No le gusta que la levantes y la tires al piso.

Wolington Sus golpes son muy fuertes, pero se los puede esquivar.

Gabriel No se le puede hacer daño directamente. Intentá hacer que uno de sus ataques se vuelva en su contra.

Marrow Cuando pelees con él, guiate con los sonidos del loro para saber cuándo va a atacar.

car. Cuando lo ataques, intentá mantenerte sobre el puente movedizo.

Aquatis Sólo lo lastiman las estalactitas que están encima de él. Una dinamita bien ubicada puede ser de mucha ayuda.

Red Tail Cuando lo enfrentes, mantenete siempre lo más alto posible. Nunca en el suelo.

Star Wars Rogue Squadron

A pedido de **Tony** (de San Pedro, prov. de Bs. As.), aquí van los trucos para Rogue Squadron PC.

Volar en un caza de Naboo

Ingresá en el menú *Settings* de la pantalla de opciones y hacé clic en *Passcodes*. Ingresá **HALIFAX?**. No le des bolilla al sonido de error y después ingresá **!YNGWIE!** (con dos signos de cerrar admiración) como segundo password.

Más códigos

En el mismo menú, podés ingresar estos otros códigos:

IAMDOLLY Te da vidas infinitas.

TOUGHGUY Te dará todos los power-ups.

CHICKEN Podrás controlar un

AT-ST.

USEDAFORCE Te permitirá usar cualquier nave que aparezca en ese nivel.

Episode I: Phantom Menace

Para Maximiliano Espíndola (de Capital):

Sable láser subacuático

Podés usar el sable también bajo el agua. Para eso, presioná *Start*, resaltá *weapons* y seleccioná el sable. Hay trucos para Game Shark.

Rollercoaster Tycoon

Aquí va un súper truco para Rollercoaster Tycoon a pedido de Luciano Tombazzi (de Martínez prov. de Bs. As.)

Si podés conseguir muchos visitantes y bastante plata antes de marzo del segundo año, cerrá el parque por completo durante un año. Aparecerá un señor vestido de azul y te entregará un millón de dólares.

Llega tanto correo que nos quedamos sin espacio. ¡Paciencia! Hasta la próxima. 

Diego Sasturain

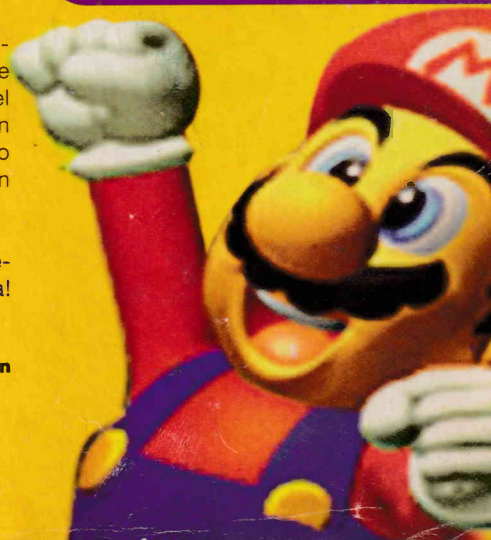
gamefanáticos veloces

Se llevan un juego de regalo Matías Guerrero, Rodrigo Alborno, Luciano Tombazzi, Benjamín Aguirre y Daniel por e-mail desde Tierra del Fuego. Son los ganadores porque enviaron sus trucos antes que nadie.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco gamefanáticos más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A.

39 - (1307) - Capital Federal. ¡Podés ganarte un juego!





LAS TRADICIONES SON LA MEMORIA DE LOS PUEBLOS. UNA MEMORIA ANCESTRAL QUE GALOPA A LO LARGO DE LOS SIGLOS Y HOY LO HACE CON INTERNET.

Tradiciones y bytes en la Web

En Argentina celebramos puntualmente el Día de la Tradición cada 10 de noviembre. Además cada provincia tiene sus tradiciones locales. Hoy, en la Era de Internet podemos, con sólo asomarnos a la pantalla de la compu -usando el ratón como alfombra mágica- ir a puro clic de un lugar a otro, metiéndonos en el calor de los festejos, descargando archivos musicales. Todo hará que la clase especial se transforme en una verdadera fiesta.

El Inti Raymi

Cada 24 de junio, desde las épocas lejanas de la Prehistoria, hace

miles de años las comunidades indígenas del Perú vienen celebrando los **cultos solares**. Los incas -última gran cultura peruana- hicieron del Inti Raymi una gran celebración "imperial" cuyas imponentes ceremonias mostraban las danzas de las **Virgenes del Sol** junto a las reverenciadas momias de los incas muertos. Hoy, en distintos lugares del **Perú**, en el marco de monumentales construcciones, esta fiesta indígena nos sigue emocionando.

Con ritmo de vals

Todo el continente americano brinda en sus tradiciones el maravilloso espejo de su identidad

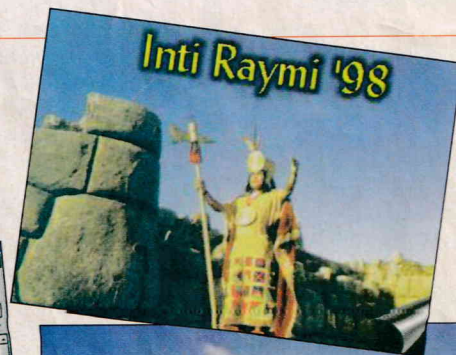
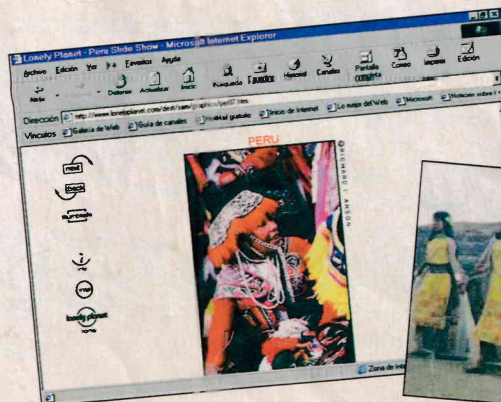
popular. Cada site es una sorpresa de color y maravilla y cada país es un mosaico de bytes que te llenará de asombro. Este viaje por la Web te acercará a la cambiante realidad de los Estados Unidos, donde no todo es Halloween. Desde colosales dinosaurios de utilería, a pequeñas fiestas populares que incluyen desfiles de coches multicolores y para los gourmet, hasta recetas de cocina.

Las románticas cibernautas soñarán con la gran Fiesta de Presentación en Viena, acunada por los vales de Strauss (que además podrán descargar y gozar en familia).



La identidad de una nación se origina en las tradiciones revividas año a año y no tienen que ver con la moda. Forman parte de su cultura. ¡Disfrutalas!

Todo sobre la fiesta del Inti Raymi, una tradición que se remonta a épocas anteriores a los incas. Color, historia y buenas fotos del bello Perú. ¡No te la pierdas!





Para cocineros de exquisiteces y para los que quieran mandar postales a sus amigos, tradiciones en **EE.UU**

[www. American folk.com/cards](http://www.Americanfolk.com/cards)



Las fiestas brasileñas en la red

www.web3.com.br/nordesteweb/nefolclore.htm



Para vivir las fiestas juninas y la gran tradición del nordeste brasileño. ¡Oba!



A puro ritmo de tambor, color y alegría popular: tradiciones juninas para un Brasil que no conocías.

No todo es Carnaval

Si pensás que **Brasil** cuenta sólo con el Carnaval de Río, te equivocás. Durante el mes de junio, se viene celebrando en todo el nordeste de ese país la fiesta del **bumba meu boi**, una tradición que sintetiza nada más y nada menos que los milenarios cultos del egipcio buey **Apis**, con leyendas indígenas y del folklore portugués.

Los centros principales de las llamadas **festas juninas** están en las ciudades de Belém do Pará, São Luis do Maranhão, Recife y Sergipe. Estas fiestas tienen todo el calor y el color de lo auténticamente popular.



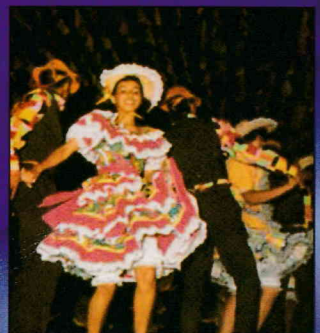
La homepage de la Oficina Nacional de Turismo de Austria, en español. Toda la tradición, paisajes y vales para enamorarse.

Para románticas incurables: la gran Gala de Presentación en Sociedad, (Viena), con hermosas secuencias de video para bailar sentados...¡o de pie!



Las imponentes ruinas del Coricancha, el Templo del Sol o fortalezas como Vilcabamba son el magnífico escenario para las mágicas Virgenes del Sol, Perú.

[www. infoperu.com/peru/eng/cusco/raymi1.htm](http://www.infoperu.com/peru/eng/cusco/raymi1.htm)





costumbres en el mundo

Viví las tradiciones exóticas, en un mundo donde las *Mil* y una Noches se hacen realidad. Cuentos de princesas, de encantadores y mágicas alfombras y *sheiks* que habitan en palacios casi de sueño. Trajes y costumbres (y hasta compras!), al navegar por el site de **Marruecos**. Una puerta para el mundo del Islam. Imprescindible para tu sección de favoritos.

China y sus misterios

La inquieta nariz de tu ratón podrá descubrir el misterioso mundo de la **China**, donde las tradiciones brillan en todo su esplendor: dragones que lanzan fuego y ciudades prohibidas. Una impresionante cantidad de datos, fotos ampliables y leyendas.

Nos vamos a Oceanía

Nueva Zelanda cuenta con legendarias tradiciones maoríes que siguen vigentes y se reeditan año a año en bailes y encuentros de todos los niveles. Tu "ratón oceánico" te hará surfear por el mundo de los otrora temibles *Dayaks*, en **Borneo**. Si te gustan las artes marciales, en **Indonesia** hallarás lo que busques.



Música, alfombras (no mágicas, pero hermosas), y una inmensa vidriera donde las tentaciones de Sherezade, las artesanías y las fiestas populares están en la cola del mouse.



Es el home site oficial del reino de Marruecos. Un país donde la tradición es el día a día de sus habitantes. Y una invitación al pasado de esta milenaria cultura con palacios de ensueño.



www.maroc.net

África sintetiza tesoros del arte y la expresión musical del pueblo. Además, hay un bazar virtual. ¡Visítalo!



Ordená tus fotos

TRES PASOS FÁCILES PARA ARMAR TU COLECCIÓN

- **Ponele a cada imagen un nombre claro y simple, que no deje dudas; de esta forma lo podrás identificar mejor.**
- **Usá un programa gráfico con imágenes de muestra, como Paint Shop Pro.**
- **Juntá las imágenes del mismo tema en una carpeta. Ejecutá el programa en cada carpeta para que se arme el muestrario de imágenes miniatura. Si activás la opción **Sort** (ordenar) las imágenes se ordenarán por nombre o por fecha. ¡Facilísimo!**

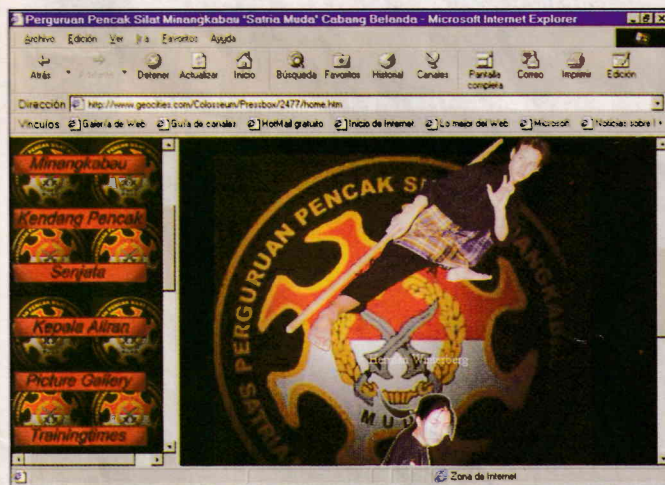




**Nueva Zelanda no sólo es un país de estu-
pendos rug-
biers. Las tradi-
ciones maoríes
viven hoy en el
equipo de los All
Blacks y en el
canto ritual que
inicia cada com-
petencia. Un
site imperdible.**



**Toda la China y
sus misterios
en este site
oficial y ahora,
en tu compu. Y
podés seguir
viajando por la
red desde Tokio
a Singapur.
¡Qué bueno!**



Una lección de artes marciales de Indonesia través de fotos.

www.Geocities.com/Colosseum/Pressbox/2477/home.htm

Emilio Battaglia

TRES D DOS



capítulo 2 "UN CORTE A GO-GO"

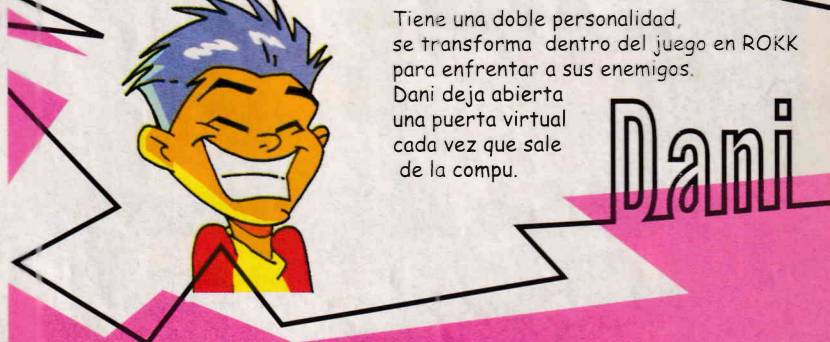
El astuto y divertido héroe de la historia que siempre termina salvando a sus amigos Dani y Colo de un montón de travesuras.

Enrique



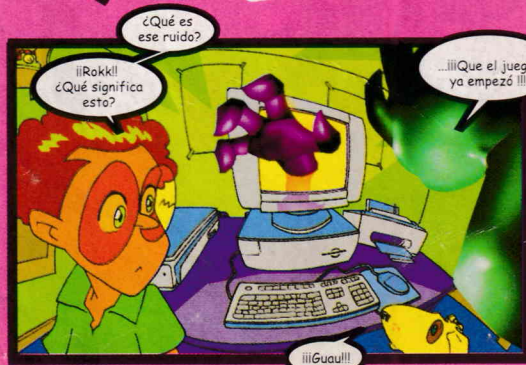
Diseño en su computadora el nuevo juego "TRES D DOS" y sin querer metió en problemas a su amigo Dani, que accidentalmente se convierte en ROKK dentro de su juego de guerra espacial.

Colo



Tiene una doble personalidad, se transforma dentro del juego en ROKK para enfrentar a sus enemigos. Dani deja abierta una puerta virtual cada vez que sale de la compu.

Dani



En el capítulo anterior Dani logra meterse en la compu de Colo y se transforma ROKK. Sorprendentemente, el juego encuentra la manera de ir pasando a los villanos a la dimensión de los humanos.

PERO...
¿quién es ese
monstruo?

¡Cuidado!
Se llama BOL
¡¡y destruye TODO!!!

¡Uy!
¡Se escapó!

¡¡¡Mirá!!! ¡Rompió mi cuarto!
Ahora mi mamá me va a retar...

Bueh, no importa. Después
veo cómo le explico a mamá.
Ahora lo más importante es...

...encontrar a BOL
para obtener
nuestra primera pista!

Pensemos... BOL
come peines, ¿no? Por lo tanto,
¿dónde podemos encontrar
muchos peines? ¿Mm?

¿Y Enrique?
¿No hiciste nada,
ni siquiera un "Guau"?

Gallina

¡Claro!
¡En la peluquería!



Más tarde, en la peluquería...

Aprovechemos que todos
salieron a almorzar.
¡Vamos a tenderle
una trampa a BOL!

¡Enrique! ¡Rápido!
¡¡¡Buscá algo para ponerte!!!

¡Tengo una idea!
Debemos lograr
que se siente acá.

Vení ROKK,
tapate con esto...



Ummm...

Crich....

Sac

KRICH

B-b-buen día,
pase por favor.
Siéntese que ya lo
atendemos, ¿eh?

¡Mire qué lindo
que me están dejando!

Guauuu!!!



Ummm...
el verde ya pasó de moda...
¡¡ESTO ES UNA EMBOSCADA!!!

¡Ahhh!
¡¡¡Nos descubrieron!!!

¡Ataquen ahora!

Sabrás quién
manda aquí BOL.
¡¡Tomá esto!!!

¡Ouch!

¡ARGHHH!
¡¡Me dieron!!!

¡Esta vez
no te escaparás!

¡Vamos a hacerte
la permanente!
¡Permanentemente
destruido!

Shampoo

ARGHHHHAadiós...

¡Lo logramos!
¡¡¡Destruimos a BOL!!!

¡¡¡Dani!!!
¿Sos vos otra vez?
¿Volviste amigo?

Sí, pero...
¿y esto qué es?

¡Es una pista!
¡Yujuu!
¡Pasamos el nivel!

Pero,
¿y ahora
qué hacemos?

No tengo
la menor
idea...

¡Vos amigo,
estuviste ge-nial!

97,98...

Ummm...

¡Vamos a hacernos famosos!
¡Seremos héroes!
¡Todos nos van a felicitar!

Mmmm...
¿te parece que
nos van a felicitar?

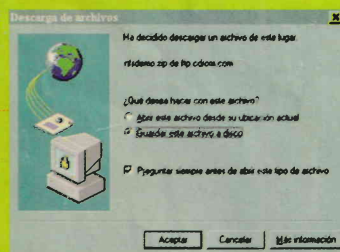
Fin del episodio.

Jugar no cuesta nada

Grabar un archivo

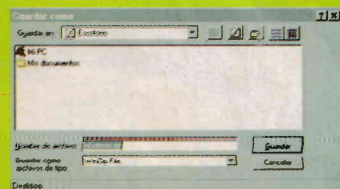
Si querés bajarte un juego, tenés que saber cómo grabarlo en tu disco rígido para luego utilizarlo. Una vez que estés "on line", empezá a buscar juegos que estén disponibles para bajar. Cuando los encuentres, hacé un clic con el mouse sobre el hipervínculo que te permite bajarlo. (Es fácil reconocer los hipervínculos ya que cuando pasás con el mouse sobre uno de ellos, el puntero que tiene forma de flecha se transforma en una manito). Tu navegador de la web querrá saber qué hacer con ese archivo: **Abrir** o **Guardar** en el disco. Haremos clic

en **Aceptar**, luego aparecerá otra ventana preguntándonos en qué lugar del disco deseamos archivar. Luego otro clic en **Guardar** y vas a ver una última ventana que muestra el proceso de transferencia del archivo desde el servidor donde se encuentra hasta grabarse en tu disco rígido. Seguí los demás pasos...



Las ventanas te mostrarán el tiempo estimado de la descarga y de la velocidad de la conexión.

Más información



¿De dónde bajo los juegos?

Ante todo, vas a necesitar encontrar los juegos para poder bajarlos. Te damos algunas pistas para saber por dónde comenzar. Existe un lugar en la red que se llama **solojuegos** y como su nombre lo indica, podés acceder a él tecleando en tu navegador **www.solojuegos.com**. Es un sitio en español y dedicado a juegos (contiene noticias, trucos, concursos, soluciones y hasta un foro de discusión), y lo mejor de todo es que en su sección **DEMOS**, podés encontrar últimas novedades para bajar.

Otro lugar interesante: el sitio de **Electronic Arts**, también en castellano. Allí hallarás, además de todas las novedades, ayudas para resolver tus juegos, **drivers** actualizados para que tu máquina pueda ejecutar mejor las aplicaciones, en especial los juegos que te bajes de su sección **DEMOS**.

Si te gustan los deportes, te recomendamos el **FIFA99** o el **NBA99**. Si en cambio sos fanático de la velocidad, podés bajarte la última versión del **NEED FOR SPEED**, son sólo 7 megas y funciona fenomenal.

También hay simuladores de vuelo, como el **Wing Commander** o el **SimCopter**. Este último posee una gran ventaja con respecto a otros simuladores de helicópteros (como el Apache), ya que pertenece a **MAXIS**, la empresa que programó el **SIMCITY**, y podés combinar ambos programas usando como escenario de fondo, las ciudades que hayas diseñado en el **Simcity**. Otra recomendación: visitá el sitio de **PROEIN**, que ofrece como los otros, todas las novedades y trucos, un **club** donde te podés hacer miembro vía **e-mail** para estar al tanto de las actualizaciones del **site**. ¡Ojo!, que después te envíen publicidad... Y como no podría ser de otra manera, podés bajarte un montón de juegos: desde los clásicos **arcades**, hasta los juegos de **rol** pasando por los de deportes, estrategia y simulación.

Copyright © 1999 Headlight Software, Inc.

GetRight
4.0



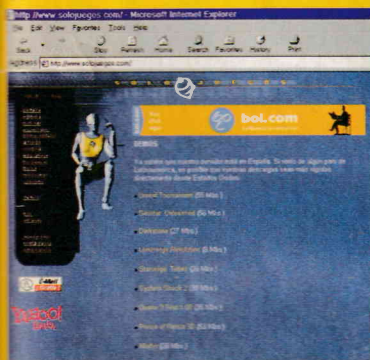
¿Si se corta la conexión?

En caso de desconexión y para no perder nada de lo que llegaste a bajar, te recomendamos usar el programa **GetRight**. www.getright.com



NEED FOR SPEED
HIGH STAKES

**LAS OPCIONES SON MUCHAS.
SÓLO FALTA SABER POR
DÓNDE EMPEZAR. ¡ATENCIÓN!**



**Un lugar en español
dedicado exclusiva-
mente a los juegos,
como su nombre lo
indica.**

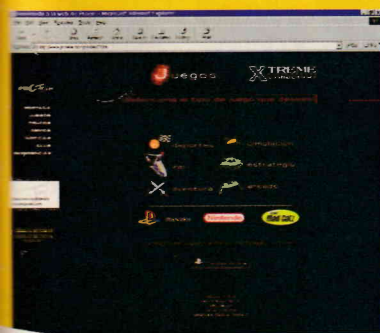
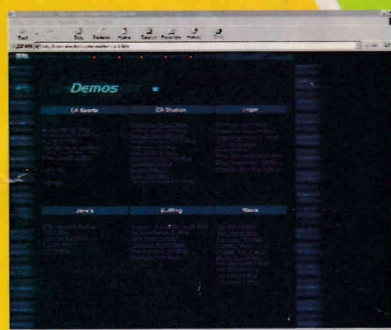
**Trae noticias, tru-
cos, novedades y
demos de los mejo-
res juegos listos
para bajar.**

**La dirección es:
www.solojuegos.com**

**Los desarrolladores de Elec-
tronic Arts ofrecen a los visi-
tantes de su página en espa-
ñol una gran variedad de
demos jugables.**

**Si te interesa, podés acceder
tecleando:**

www.electronicarts.es



**Uno de los sitios más completos
y sencillos de navegar, con jue-
gos, trucos, novedades y sobre
todo muchos games para bajar
es: www.proein.com.**

¡Imperdible!



¡Ojo con los piratas!

Existen personas que piratean juegos
y los ponen en la red. Bajarte esos jue-
gos no sólo es ilegal, sino que también
pueden arruinar tu máquina con un virus.



Jugar online

Si descargar un archivo en tu
computadora te aburre, exis-
ten otras opciones en la red
que te permiten jugar gratis y sin
"bajarte" nada.

En este caso los juegos están en el
servidor y vos accedés a ellos, te
conectás, jugás y si querés, después
de un rato, te vas.

Pongamos un ejemplo: la gente de
Macromedia desarrolló el sistema
SHOCKWAVE, con él se pueden
ver gráficos de altísima cali-
dad con muy poco tama-
ño. O sea que para
bajarlos sólo necesi-
tás breve tiem-
po de conec-
ción. Una

**En el sitio www.shockwave.com
podés jugar on line con uno de
los simuladores más realistas de
pool en 3D.**

vez que entres a la parte de **GAMES**
de **www.shockwave.com** verás un
menú donde se ofrecen juegos de
ingenio, deportes, arcades y hasta
un simulador de un juego de pool
en 3D. Otro sitio similar de juegos **on**
line es **www.gamesonline.com**.
Incluso podés jugar al **CLAW**, el jue-
go que te regalamos en el número 1
de **Billiken COMPU**.

Demián Aiello



**www.shockwave.com te ofrece
muchas posibilidades para ele-
gir en su SHOCKMACHINE.**



**Podés demostrar tus habilida-
des compitiendo con jugadores
de todas partes del mundo.**

Direcciones útiles

www.gamecenter.com

www.gamesonline.com

Para encontrar uno en particular:

www.altavista.com

Super compus en acción

SE UTILIZAN ESPECIALMENTE EN CINE, CIENCIAS Y CONTROL ESPACIAL. ¡MAGNÍFICAS!

Comparadas con ellas, una PC de las más potentes parecería una simple calculadora. Las súper compus usan varios (o muchos) procesadores y tienen cientos de **megas** de memoria. No se venden en casas de computación y solamente podemos verlas de pasada en exposiciones informáticas. Estas poderosas máquinas son muy útiles para la **ciencia**: en astronomía se usan para realizar cálculos y mediciones; en **geología**, para determinar el desplazamiento de la corteza terrestre y en **meteorología** para predecir huracanes. En **ingeniería nuclear**, sirven para simular explosiones atómicas e investigar sin tener que hacer estallidos reales.

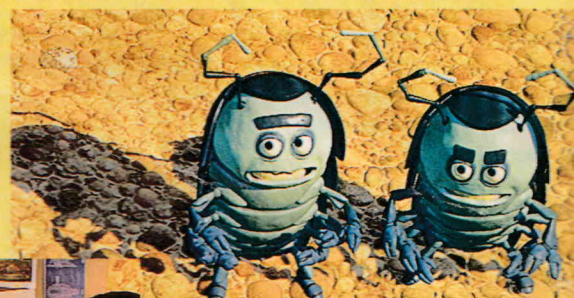
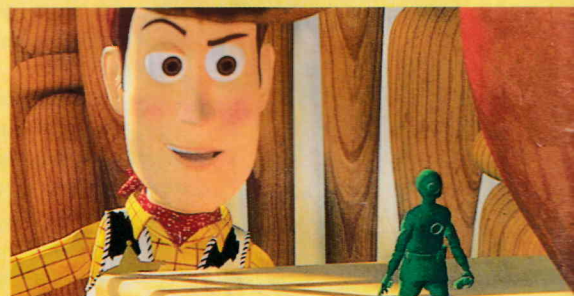
Hay varias compañías que producen este tipo de máquinas, como **Sun, Unisys, NEC** o **Tera** y otras. Sin embargo, la más conocida es **SGI** -antes llamada Silicon Graphics- que se hizo famosa por sus máquinas para efectos especiales y animación digital. Otras marcas más conocidas como **Intel** e **IBM** también producen supercomputadoras. Recuerden, por ejemplo, a **Deep Blue**, la máquina de IBM que hace unos años derrotó al campeón mundial de ajedrez **Garry Kasparov**.

Diego Sasturain



Las SGI son las compus ideales para trabajar con audio, video y programas de animación.

La animación en 2D y 3D



Por más que se vean muy reales, los personajes de Toy Story y Bichos sólo son archivos de computadora muy complejos.



Una de las áreas de aplicación más importantes para las súper computadoras es el cine. En los últimos años aparecieron películas totalmente digitales, como "**Toy Story**", "**Jim y el durazno gigante**" y "**Bichos**". Los artistas digitales usaron programas de animación y diseño en tres dimensiones para crear un mundo digital donde los personajes (también digitales) pueden moverse y "actuar".

También en películas 2D, como "**El príncipe de Egipto**", las computadoras jugaron un papel importante. En "**La amenaza fantasma**", se utilizaron más computadoras que en ninguna otra película. Gracias a las poderosas SGI se logró integrar a la perfección personajes digitales como **Sebulba** y **Jar Jar Binks** con actores de carne y hueso. Otras escenas, como la batalla entre el ejército **Gungan** y las fuerzas del **Imperio**, son completamente digitales. Para realizar la versión definitiva, trabajaron más de mil microprocesadores.





Los compu médicos

Un neurocirujano de los Estados UNidos utilizó súper computadoras para localizar zonas del cerebro durante una operación mediante una novedosa técnica llamada **Brain Mapping**. Despertaron al paciente durante la intervención y lo hicieron leer y hablar para ver —gracias a las



súper compus como las que ves en la foto— qué partes de su cerebro se activaban, porque la zona que tenían que operar estaba muy cerca del centro nervioso del lenguaje y temían dañarlo. Gracias a esta técnica, pudieron identificar este centro y operar tranquilos sin afectarlo. ¡Qué genial!

Bytes en el espacio

El robot de repuesto del Sojourner, bautizado Marie Curie, viajará a Marte con otra computadora modificada a bordo.



Las supercompus de escritorio solucionaron muchos problemas de la exploración espacial. Cuando se envió a Marte la sonda que desembarcó en 1998 al robot con ruedas **Sojourner**, el control se realizó de dos maneras combinadas: desde la Tierra los técnicos enviaban órdenes que tardaban más de 10 minutos en llegar, y el **Sojourner** tenía a bordo su propia computadora, que podía reconocer obstáculos y esquivarlos. Así se evitaba un desastre en caso de que las órdenes terrestres llegaran tarde.



En El Príncipe de Egipto se usaron computadoras para combinar dibujos digitales con otros hechos a mano.

cyberShopping



ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO



LA PALM DE JAMES BOND

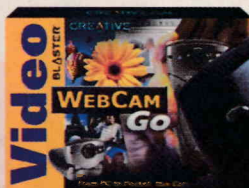
Parece diseñada por el Señor Q y aparece en la nueva película de Bond: "El mundo no es suficiente". Se llama **Jornada 430 SE**, la fabrica **Hewlett Packard**, trabaja a 133

MHz y tiene pantalla en colores. Como sistema operativo usa **Windows CE**, graba tu voz, reconoce tu escritura y se conecta a Internet. Una maravilla.

El **Intellimouse** es un mouse con luz. Sus diseñadores eliminaron la bolilla de acero y goma y la reemplazaron por detectores de posición súper

precisos. Se terminó el miedo a la suciedad y las superficies desaparejas. Lo fabrica **Microsoft** y es accesible y ventajoso.

RATÓN INFRARROJO



PARA VERTE MEJOR

La mejor ayuda para conectarte con tus amigos del chat. La **Video Blaster Webcam** se usa junto con tu soft favorito para transmitir excelentes imágenes en color. También puede tomar imágenes detenidas de 640 x 480 pixeles. En Estados Unidos cuesta 79 dólares. ¿Ya pensaste qué fotos vas a hacer?

EL SÚPER DISCO

Por lo menos, así lo llaman. Es una disquetera fabricada por **Imation**, con conectores **USB**, donde podés usar los nuevos discos de 120 MB. Resulta muy necesaria

para los que tienen máquinas sin disquetera, como las **iMac** o las **Macintosh G3** de **Apple**. Además, se fabrica en colores que hacen juego. ¡Bienvenida!



RETRATOS DIGITALES

Las cámaras **CL 50** (izquierda) y **CL 30** (derecha) de **Agfa** simplifican la tarea de tomar fotos digitales. La **CL30** tiene un solo botón que controla las funciones. Su hermanita mayor tiene display en colores y se conecta con la compu para "bajar" las fotos.

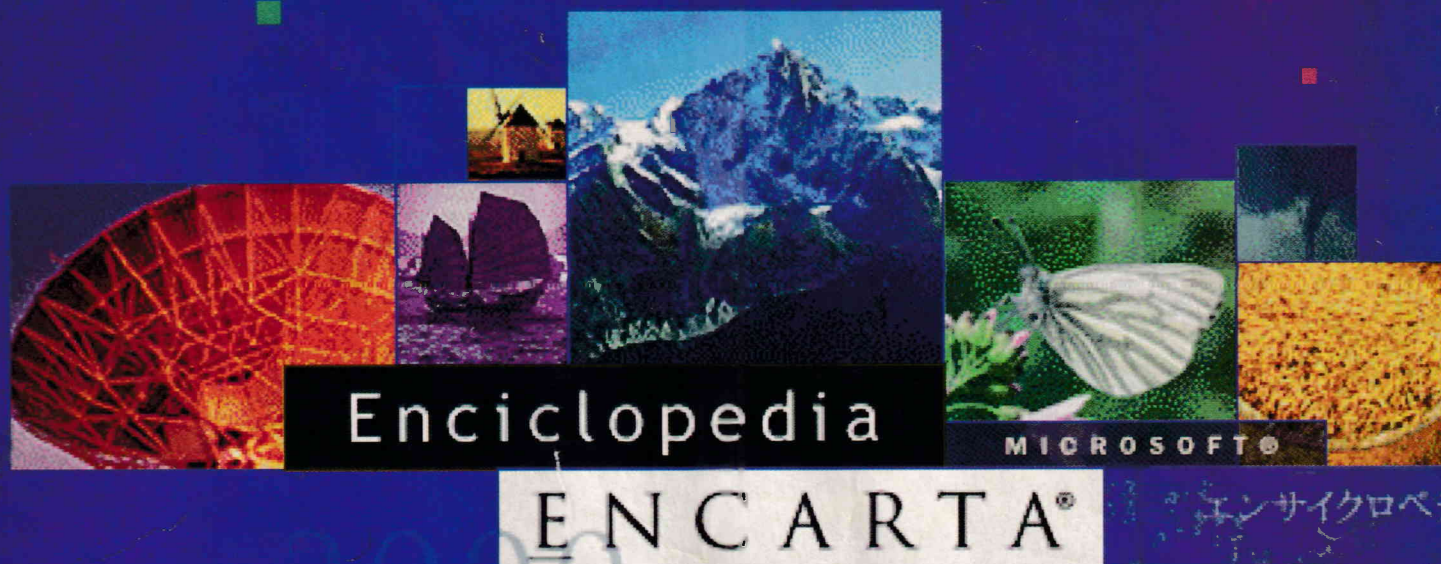


La nueva **iMac DV** es más chica y sin embargo trae más: un reproductor de discos **DVD** y el software necesario para que grabes tus propias pelis en video digital. También necesitarás una cámara digital, pero por algún lado se comienza, ¿verdad?



LA SORPRESA TRANSPARENTE

Carlos Resnik



Construya un dinosaurio

Instrucciones:
Arrastre los huesos del dinosaurio al lugar que les corresponde en la pelvis dibujada en el recuadro de la derecha

Este dibujo ilustra el esqueleto fosilizado de un pequeño dinosaurio llamado *Compsognathus* tal como se descubrió en una cantera de piedra caliza de Alemania. *Compsognathus* significa en griego:

Cráneo

Compsognathus tenía la cabeza larga, estrecha, con grandes órbitas oculares. El cráneo, ligero, era grande en relación con el tamaño del cuerpo, las aberturas reducían el peso y servían de inserción a los músculos. Tenía dientes curvos y aserrados y se alimentaba de animales pequeños, como insectos, ranas, caracoles y lagartos.

Inicio

Estructura de un dinosaurio

Nuevos mapas, visitas virtuales, interactividades.

Inicio Componentes Herramientas Opciones Favoritos

Buscar en esta página Página de contenido

3 POBLACIÓN

2. Divisiones administrativas

Francia, incluyendo Córcega, está compuesta por 22 regiones, que se

Inicio Edición de prueba de... 19:08

La mejor experiencia educativa.

Un rico contenido te permite disfrutar del aprendizaje.

Experimentá, jugá y aprendé, con la nueva enciclopedia.

Microsoft®



Estos son algunos temas que vas a encontrar en la próxima edición especial de **Billiken Compu**:

Anticipo exclusivo: **Flight Simulator 2000**, un espectacular viaje por el mundo, de aeropuerto en aeropuerto. En el **Curso Word 2000** aprenderás a crear tus propias tarjetas de **Navidad**. **Para saber más:** Piratas y tesoros en el fondo del mar. **Música y computación:** con Karaoke animá las fiestas y además grabá las voces de los invitados. ¡Te va a encantar!

Suple Games, Juegos a mil por hora... trae un montón de curiosidades: **Silver**, la magia y la sorpresa. **Barbie** detective...¡Rescata a Ken! Y mucho más...

El taller de Lucas, donde nuestro mejor técnico nos enseña cómo hacer carteles, letreros, adornos y otras creaciones para **Fin de Año**. **El cazador de virus:** un **experto** te cuenta sus hazañas. **Súper computadoras en acción:** esta vez habrá que prepararse para un gran **jaque mate** en los **cibertorneos** de ajedrez. **Desde la red:** Conectate para conocer las últimas investigaciones y decodificar señales extraterrestres. ¡Es gratis! También te mostramos los **chats** más importantes que no podés perderte, para comunicarte con ídolos de la música, del deporte, del cine y de la ecología...

¿Consolas de avanzada? ¡PlayStation proyecta su nuevo equipo! **La cueva del truco:** claves para ganar puntos; además podés participar enviando tus mejores astucias para jugar. ¡Premios para los más veloces! Y por supuesto, las últimas novedades en el **Cybershopping**, más **aventuras** de **Tres D Dos** y muchos **regalos**.

¡¡¡Una verdadera fiesta!!!

Mientras llega la próxima, esperamos tus comentarios, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico. Para juegos y trucos: suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!



Microsoft®

Microsoft Flight Simulator 2000 es la edición totalmente nueva del simulador de vuelo con gráficos avanzados y gran realismo.



Nuevas experiencias y desafíos te harán sentir que estás en el asiento del piloto

Buscalo próximamente.

Compre la calidad Hewlett-Packard.

Viene acompañada de estas impresoras.

\$119 IVA INCLUIDO
HP DeskJet 420C

\$199 IVA INCLUIDO
HP DeskJet 610C

Compatible con Mac OS

\$269 IVA INCLUIDO
HP DeskJet 810C

HEWLETT PACKARD
Photo Paper

HEWLETT PACKARD
Premium Inkjet Glossy Paper

Producto Garantizado 100%

HEWLETT PACKARD
Hewlett Packard
Argentina

Utilice sólo consumibles originales Hewlett-Packard
y compruebe que los cartuchos de su impresora
posean el holograma original.

Impresoras Hewlett-Packard
La mejor calidad en cualquier papel

Cuando comprás una impresora HP DeskJet de Hewlett-Packard te llevás la calidad, la disponibilidad, el soporte técnico, la garantía y el Club de Usuarios. Pero pagás sólo por la impresora.

• **HP DeskJet 420C:** Impresora hogareña. Calidad al mejor precio. • **HP DeskJet 610C:** Nuevo modelo para el hogar y el usuario personal. Imprime colores impactantes y líneas con gran definición. • **HP DeskJet 810C:** También con HP PhotoRet II color. Gran velocidad con calidad fotográfica. Mire tranquilo. Total ahora puede ponerse de acuerdo con su bolsillo.

Llevándote una impresora, también te llevás los beneficios de pertenecer al Club de Usuarios de Hewlett-Packard.
www.clubhp.com.ar



Llame sin cargo al
0-800-888-1030 para mayor información.
Horario de atención de llamadas: lunes a lunes de 9 a 19 hs.